3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.72
最劲的大作就要最及时详细的攻略
危机之源PSP
最终幻想VII
口袋妖怪不可思议的迷宫
NDS时之探险队·暗之探险队
召唤之夜 双子时代
NDS精灵们的共鸣
幽灵行动
PSP尖峰战士2
新版
PSP
完全
解剖
实录
口袋光环
miniDVD全程收录
话梅杂志&3DM-SMV

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

新版PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

最新掌机FC 3000（OS升级版） 3名

二等奖

M3DSS烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

SC-miniSD烧录卡 1名

EZ5烧录卡 2名

DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名

黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

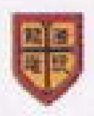
黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式：只要在2007年10月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中103页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第74辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

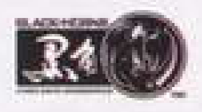


广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



P119

剧情流程完全介绍
魔石合成系统深度研究
全召唤兽获得方法揭密
重点任务推荐指南
实用技巧率先披露

瞩目大作重磅出击

危机之源 最终幻想VII 最速攻略

系统深入解析
初期妖怪选择完全指南
一二周目剧情完全攻略

P144

口袋饭和迷宫饭的礼物

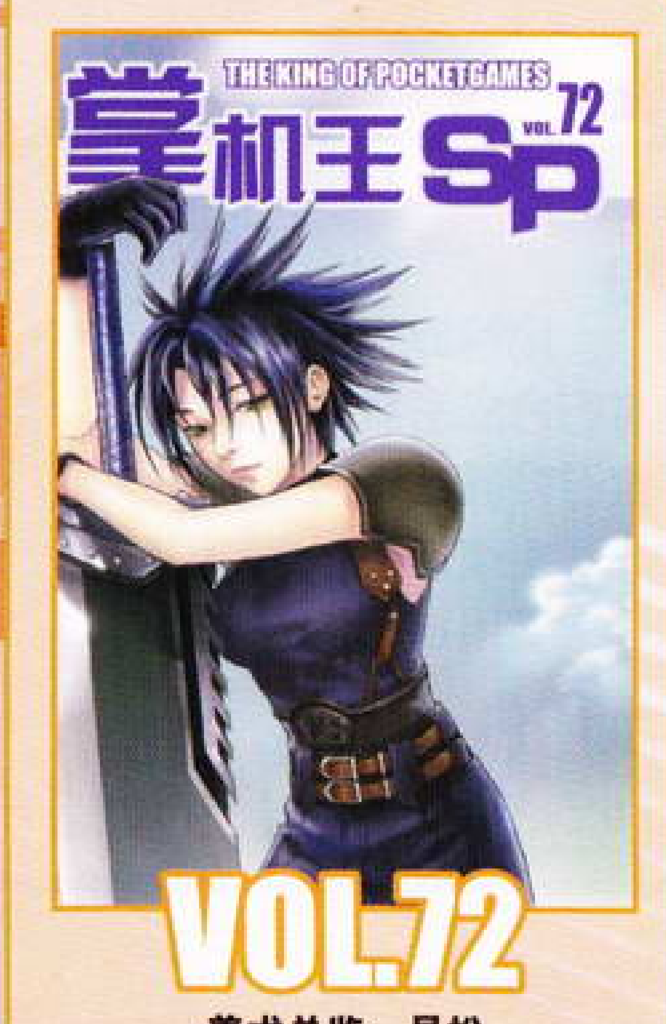
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队 详细攻略



掀起外壳，取下屏幕，
米格带你了解新版PSP的构造
新版PSP拆！拆！拆！

P56

新版PSP拆机解剖 解析PSP－2000轻薄秘密



VOL.72

美术总监：吴松
封面画师：变色猪

口袋光环Vol.72



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

■新闻热点

硬件 HARDWARE

新颜色！红黑双色NDSL主机将于10月发售



任天堂公司于2007年9月5日正式宣布，他们将于2007年10月4日推出新颜色的NDSL主机——“红/黑”，售价为16800日元。

“红/黑”颜色NDSL主机是首次采用双色彩搭配的NDSL主机，该颜色NDSL主机曾于今年8月在美国与当时的NDS游戏《Brain Age 2》同捆发售，而此次发售的是在日本地区推出的零售版。

“红/黑”颜色NDSL主机上部为深红色、下部为黑色，展开后内部为全黑色，附带的触控笔也为黑色。

软件 SOFTWARE

财宝公司联手ESP开发NDS新作《邦盖奥魂》

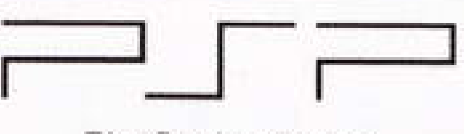
财宝(Treasure)公司与Entertainment Software Publishing(ESP)公司近日共同宣布推出一款NDS动作游戏新作《邦盖奥魂》(バンガイオー魂)。

《邦盖奥魂》是财宝公司所开发的N64名作《爆裂无敌 邦盖奥》(爆裂无敌バンガイオー)的NDS续作。《爆裂无敌 邦盖奥》于1999年在N64平台发售，这是一款操作机器人“邦盖奥”进行爽快射击的2D动作射击游戏，之后还曾移植DC平台。

财宝公司是一家非常有实力的游戏制作公司，曾开发过《火枪英雄》、《斑鸠》、《守护英雄》、《闪亮银枪》等经典名作，此次与ESP公司联手出击，相信定能为玩家们带来一款令人满意的作品。另外《邦盖奥魂》将于东京游戏展2007中展出试玩，游戏的发售日以及售价未定。



索爱总裁：我们正在考虑推出PlayStation Phone



索尼爱立信公司分管市场业务的总裁Miles Flint日前在接受媒体采访时确认，索爱正在考虑引入PlayStation和Bravia两个品牌，开发一系列面向高端用户群体的新系列手机。

Flint相信游戏及多媒体娱乐与移动通信的互动将具备广阔的发展前景。他表示推出PlayStation Phone也将是索爱考虑的可能性之一，但暗示实现这样一种设备的技术条件目前尚不成熟。Flint强调要推出PlayStation Phone，首先必须确保其技术可靠，且要有足够的证据显示其有利可图。

索爱曾成功运用索尼旗下的Walkman系列随身听以及Cyber Shot系列数码相机两个品牌，推出了一系列备受年轻消费者和数码发烧友欢迎的手机产品。前不久索爱又引入索尼旗下的平板电视品牌Bravia，与日本电信运营商NTT DoCoMo合作推出了具备与电视互动功能的索爱手机。



十年后在PSP上再掀波澜！《危机之源 最终幻想VII》发售，众多玩家排长龙购买限定版

万众瞩目的PSP平台A·RPG作品《危机之源 最终幻想VII》于2007年9月13日正式在日本市场发售。《危机之源 最终幻想VII》是《最终幻想VII》发售十周年纪念计划——"Compilation of Final Fantasy VII"计划的最后一部作品，也可以说是最受瞩目的一款作品。

发售当天，日本大型电器商店Yodobashi Camera新宿西口本店从清早开始就排起了长长的队伍，玩家们的目标就是全球范围内仅限量销售77777台的PSP主机与《危机之源 最终幻想VII》的同捆版——"《危机之源 最终幻想VII》FF VII 10th Anniversary Limited"。

据当地媒体的报道称，排在队首的玩家们从9月12日晚就已经前来开始排队了，之后队列在不停地增长，到9月13日早9点左右队伍已经有200多人了。并且在开店后前来购买的人依旧络绎不绝，至上午10点队列人数曾一度增加至300人。当地记者随机采访了队列中的玩家，发现这些玩家全都是"《最终幻想》系列"的忠实玩家。而此次的同捆版的新型PSP-2000的零售版于一周后的9月20日才正式发售，早日入手新型PSP主机也是这些玩家前来排队的原因之一。不过更多的玩家表示，购入同捆版的理由是"《最终幻想》系列限定主机"。当记者询问这些玩家们"多大时玩了《最终幻想VII》"，半数以上的玩家回答为中小学时期。

此外，本作的特别制作人桥本真司也亲临销售现场，他对记者表示："作为第三方软件与新主机同捆发售，这在全世界也不多见的。本来我还很担心，但看到排队的人群时终于安心了。我看到队伍中甚至有带着小孩子的妈妈，这让我感觉到了《最终幻想VII》发售至今虽然已经经过了十年岁月，但玩家们依旧热情。对于十年前还是孩子们的他们来说，这是一款纪念《最终幻想VII》的作品。我希望已经在全球范围内突破1000万套销量的《最终幻想VII》的玩家们，能够有更多的人来体验这款新作。"

据店铺的工作人员透露，虽然同捆版当天就全部售完，但是软件的销售才刚刚开始。另外，新型PSP主机即将于2007年9月20日发售，能够预想到时会有比今天更多的人前来排队购买。









PSP系统再次升级，影音娱乐功能得到提升

PlayStation日本官方网站于2007年9月11日下午正式开始提供PSP 3.70版系统的升级包下载，新系统对PSP的视听娱乐以及主机个性化设定等方面进行了进一步完善和升级，使PSP向次世代掌上多媒体娱乐平台的目标又跨近了一步。





▲PSP 3.70系统所附带的"曲奇主题"

升级到3.70系统后的PSP在影音娱乐方面又再次增加了几项新功能，其中比较具有革新意义的是"主题自定义"以及视频播放过程中的段落选择功能。此外，升级到3.70系统后，玩家的PSP还可以像PS3一样一边播放音乐一边浏览记忆棒中的图片。

而就在3.70系统放出后两天，2007年9月13日，SCE公司又放出了PSP系统3.71版本的升级包。PSP主机系统新版本3.71将去除3.70升级时出现在日本以外其他地区版本中的"日本专用服务标志"，其余内容与3.70完全相同。

硬件 HARDWARE

PSP视频下载业务准备就绪？

早在2006年1月，索尼就曾经表示将出台新服务项目以完善PSP的视频和音乐下载业务，然而一年多的时间过去了，这一所谓的新服务项目始终是杳无音信。就在这项计划日渐被人遗忘之际，近日有消息说，索尼的PSP下载业务实已准备就绪，且将在不久后以全新面貌与玩家们见面。

美国华尔街日报日前报道说，索尼已经准备好了一项针对PSP和PS3的新视频下载计划，该计划的许多服务模式是以苹果公司成功的iTunes为原形设计的，不仅将进一步丰富PSP和PS3的服务内容，也将更为有效地利用索尼影视娱乐部门的现有资源优势。至于之前向外界所公布的PSP下载计划，据称已经被索尼集团CEO斯金格于去年5月中途叫停。

华尔街日报的文章对视频下载业务未来的发展前景进行了着重分析，并援引权威分析机构Parks Associates的统计数字，预测到2010年时该业务在美国的市场总值将超过80亿美元。在新一代随身听和音乐下载领域饮恨将市场拱手送于苹果的索尼，显然不希望在未来视频娱乐下载的竞争中再次落后于竞争对手。



针对华尔街日报的这篇报道，记者询问了索尼SCEA官方发言人求证，官方给出的答复是："SCEA目前没有关于下载业务的声明公布，但作为索尼旗下部门之一，SCE将与全球各大娱乐内容供应商，也包括索尼自己的娱乐供应商进行积极的接触，为PlayStation Network提供更为丰富的娱乐体验。"

事件 EVENT “莫名其妙”！PSP英国新广告宣传未成反遭质疑

“两名身着红色连衣裙的白人模特相互依偎并摆出各种Pose，一台PSP孤独地躺在一边的椅子上无人问津。好不容易终于得以在镜头中以全貌出现，模特的注意力却完全没有放在手中的PSP上，而是莫名其妙地继续眺望远方。”



以上就是索尼为了促进PSP在英国市场的推广所策划的一系列PSP的宣传活动中的其中一段广告。然而不幸的是，这则广告公布后却并未收到预期的宣传效果，其内容反而引起了许多人的疑问甚至指责。

英国玩家及网友在观看了这则广告后，普遍以“莫名其妙”或“不知所谓”来评价索尼策划的这场宣传活动，大家实在是搞不明白索尼究竟想在广告中说明什么或宣传什么。看来正如Square Enix社长和田洋一所说，索尼是该好好考虑一下PlayStation系列主机的市场推广策略了。

新闻短讯

《勇者斗恶龙IV 被引导者们》发售日确定



Square Enix公司宣布，NDS版《勇者斗恶龙IV 被引导者们》将于2007年11月22日发售，售价为5490日元。本作是“《勇者斗恶龙》系列”第四款作品的NDS重制版，原作《勇者斗恶龙IV 被引导者们》于1990年2月11日在FC平台发售，之后又于2001年推出过PS版。

《恶魔城X 历代记》将推出Konami特别版



Konami公司近日宣布，PSP平台动作游戏《恶魔城X历代记》的“Konami特别版”将与游戏在11月8日同日发售，售价为7329日元。本作的普通版售价为5229日元。

“Konami特别版”除了《恶魔城X 历代记》游戏本身之外，还将付赠收录《恶魔城 月下夜想曲》等插画的迷你美术书《Dracula X Chronicle Art book for KonamiStyle Special ver.》以及“特制PSP收纳包”和PSP用液晶屏幕保护膜。

《大众高尔夫 携带版2》将于冬季发售

根据最新的日本游戏媒体报道，《大众高尔夫 携带版》的真正续作《大众高尔夫 携带版2》将在今年的12月降临在PSP掌机上。《大众高尔夫 携带版》的原作和PSP在2004年同期发售，取得了很好的销量。很多玩家也一直在期待着续作的消息。

《大众高尔夫 携带版2》将会有海量的新要素加入，其中包括16名选手联机对战、20名游戏角色、12个新路线，还会有更多的自定义选项让玩家自建选手。由于日本玩家一直是此系列的忠实群体，所以新作首先将发售日版。美版的发售日目前还未定，预计在2008年的春季。

《马里奥聚会DS》发售日公布

任天堂公司宣布NDS新作《马里奥聚会DS》(マリオパーティDS)将于2007年11月8日发售，售价为4800日元。



《马里奥聚会DS》是人气迷你游戏合集“《马里奥聚会》系列”的最新作，也是该系列登陆NDS平台的首款作品。《马里奥聚会DS》继承了系列的传统，收录大量多人迷你游戏，玩家可以与朋友们体验全新派对游戏的乐趣。

《BLEACH 3rd 幻影》登陆NDS

SEGA公司今天开放了“SEGA×BLEACH企划”最新作《BLEACH 3rd 幻影》(BLEACH 3rd Phantom)的官方网站。

据悉，《BLEACH 3rd 幻影》将是一款NDS平台的S·RPG作品，预定于2007年冬季发售。目前关于《BLEACH 3rd 幻影》的详细情报官方尚未发表。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 07突击队
07 Commando

◆Lexicon◆ACT◆预定2008年第一季度◆美版

本作是由成立于2003年的中国上海游戏开发团队Mana Computer Software制作，是一款借鉴了SNK经典名作《合金弹头》的2D横版卷轴动作射击游戏。在本作中，玩家要扮演超级战士“暴风”，他临危授命前去摧毁试图用大规模杀伤性武器统治世界的邪恶组织“响尾蛇”。虽然本作只是一款2D游戏，但由于采用了动态天气特效，所以使得场景效果非常华丽。主角暴风可以使用各具特色武器的装备，加上在关卡中获得的各种道具，暴风的战斗能力还将进一步提升。在实际游戏时，上屏将显示战斗画面，而下屏则显示地图和迷你游戏。目前游戏开发进度不明，具体素质还需等到游戏发售后才能分晓。（文：软饼干）



国人制作的超火爆横版卷轴射击游戏
风格与《合金弹头》极为相似

NDS 新国际田径运动会
New International Track & Field

◆Konami◆SPG◆预定2008年第一季度◆美版

各位玩家都应该玩过“运动会”题材的游戏，其实早在FC时代，Konami就曾经推出过一款经典的田径游戏，如今其续作也即将于明年推出，游戏风格和玩法将更加可爱轻松。玩家可以在选择苗条的尤可、乌龙老头子、壮男阿康等个性鲜明的角色参加比赛。本作中拥有20多项体育竞技项目，玩家可选择的运动员多达17名，其中Konami经典冒险游戏《寂静岭》中的著名反面角色——三角头也会客串其中，而且其登场造型也是Q到极点。游戏的操作方式主要是以触摸为主，利用触控笔快速在下屏划动就能让运动员们飞快奔跑，按下十字键就能让角色做出跳跃动作。当然并不是玩家划得越快就跑得越快，而是要保持良好的节奏，玩家要时刻关注跑道下方的运动员状态气槽。本作中除了比赛模式、训练模式以及多人模式外，还有一个极具趣味性的挑战模式，玩家需要在特定条件下完成一些小任务。（文：软饼干）



奥运会题材的休闲小游戏
幽默搞笑的游戏角色们齐聚一堂



PSP 蜘蛛侠 敌友难辨
Spider-Man：Friend or Foe

◆Activision◆ACT◆预定2007年10月2日◆美版

NDS 蜘蛛侠 敌友难辨
Spider-Man：Friend or Foe

◆Activision◆ACT◆预定2007年10月2日◆美版

SPIDER-MAN FRIEND OR FOE





凭借今年五月上映的电影《蜘蛛侠3》的巨大影响力，《蜘蛛侠3》的众多同名游戏版还未发售就以酷劲十足的画面和紧贴电影的剧情吸引了玩家们的眼球，本作将会同时登陆PSP与NDS平台，届时玩家们将如同电影里演的一样，通过发射蛛丝来自如穿行于纽约曼哈顿的大街小巷，与企图破坏世界的邪恶力量进行战斗。作为一款热闹的动作游戏来说，登场角色可能是粉丝们所关心的问题，幸好所有曾经与蜘蛛侠交过手的反面角色都将登场亮相，这其中包括有章鱼博士、绿魔、绿魔二世、沙人以及毒液。希望本作能给所有《蜘蛛侠》粉丝们交上一份满意的答卷。（文：软饼干）

“《蜘蛛侠》系列”全角色悉数登场亮相！



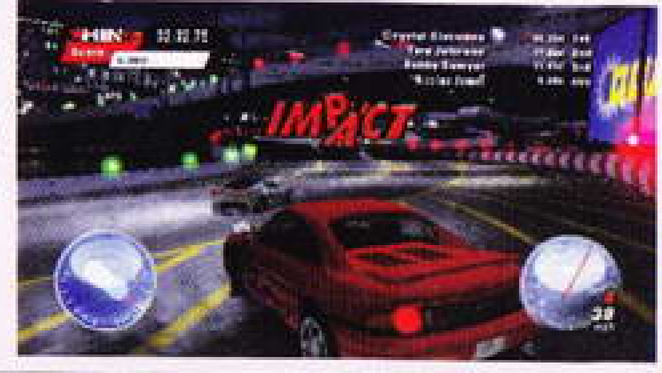


PSP 极品醉车2 激情之夜
Juiced 2：Hot Import Nights

◆THQ◆RAC◆预定2007年9月25日◆美版

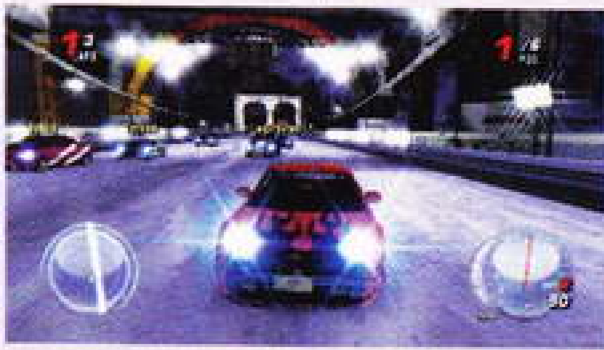


本作取材自美国著名改装车展“Hot Import Nights”。从前不久刚刚公布的游戏画面中可以看出，虽然PSP版的本作尚不能与次世代家用机版的赛车游戏相比，但那充满醉人美感的绚丽画面确实可以媲美PSP平台上其他的一流赛车游戏。本作将在系列前作的基础上增加新的漂移驾驶特性、全新赛道和以及数量超乎想象的车辆改装选项，改装用的零部件种类和数量都将比前作有大幅度增加。另外本作还新增一个特殊系统，那就是赛手资料系统，游戏可以自动记录玩家在比赛中的驾驶特点和习惯，创建虚拟的赛车手档案并可在在网络上与其他玩家进行交流和分享。从游戏画面和这些创新的模式来看，本作确实有向“《极品飞车》系列”新作挑衅的意思，届时将会非常热闹。（文：软饼干）



挑战《极品飞车》之作 绚丽夺目的赛车游戏登场！


日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

NDS家族的在日本的累计销量已经突破了1900万大关，这一成绩已经超越了当年的PS，年内累计销量超越PS2也已经是板上钉钉的事情，按照这个速度发展下去，超越GB家族的3200多万也只是时间问题。软件方面，PSP阵营再度全军覆没，NDS方面有几款新作上榜。其中《FFCC》两周销量近30万，凭借不错的口碑和多人联机的乐趣相信会保持长卖之势；《召唤之夜》新作虽然排名第5，但销量只有2万出头，消化率更是非常之低，大幅崩盘已经在所难免。

软件部分

累计时间2007年8月27日～2007年9月2日



1 最终幻想·水晶编年史 命运指轮 NEW

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

周间销量 7万7316套 累计销量 28万3755套

■Square Enix ■A·RPG ■2007年8月23日发售 ■4800日元





排名	游戏	周间销量	累计销量	机种
2 NEW	海贼王 灵魂档位 ワンピース ギアスピリット ■NBGI ■FTG ■2007年8月30日发售 ■4800日元	3万 323套	3万 323套	NDS
3 NEW	逆转裁判3 逆转裁判3 Best Price! ■Capcom ■AVG ■2007年8月23日发售 ■2980日元	2万7071套	9万1931套	NDS
4	加油我的每日家计 がんばる私の家计ダイアリー ■Nintendo ■ETC ■2007年7月12日发售 ■3800日元	2万 857套	16万5673套	NDS
5 NEW	召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 サモンナイト ツインエイジ 精灵たちの共鸣 ■Banpresto ■A·RPG ■2007年8月30日发售 ■4800日元	2万 670套	2万 670套	NDS
6	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を锻える大人のDSトレーニング ■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元	1万5877套	464万883套	NDS
7	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元	1万5706套	478万 8套	NDS
8	大金刚 丛林攀爬者 ドンキーコング ジャングルクライマー ■Nintendo ■ACT ■2007年8月9日发售 ■4800日元	1万5422套	11万7247套	NDS
9	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元	1万4972套	433万7594套	NDS
10	马里奥赛车DS マリオカートDS ■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	1万4671套	240万7564套	NDS



硬件部分

累计时间2007年8月27日～2007年9月2日

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	10万1110台	510万9801台	1263万5839台
PSP	2万1810台	132万5695台	583万8349台
GBM	489台	3万11台	58万2411台
GBASP	407台	2万7317台	594万87台
NDS	138台	1万2682台	644万8388台

欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月26日～2007年9月1日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	布莱恩·劳拉 2007国际板球赛 Brian Lara 2007 Pressure Play	Codemasters 2007.8.31	SPG
2	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.20	ACT
3	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007.8.24	FPS
4	百战天虫 开战时刻2 Worms: Open Warfare 2	THQ 2007.8.31	ACT
5	横冲直撞76 Driver'76	Ubisoft 2007.5.11	RAC
6	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	FPS
7	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.7.20	ACT
8	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT
9	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2007.5.25	ACT
10	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney 2007.5.25	ACT

《布莱恩·劳拉 2007国际板球赛》这款比较罕见的体育游戏在发售没几天就冲到了销量榜的第一位，此类游戏在亚洲几乎没什么市场，但在欧美市场的受欢迎程度绝对不能低估。《百战天虫 开战时刻2》和《幽灵行动 尖峰战士2》等几款新作都有上佳表现，极具潜力。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月26日～2007年9月1日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
2	进一步成人 脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
4	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
5	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	505 Game Street 2007.7.27	RPG
6	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.7.27	RPG
7	贝兹 永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.17	A·AVG
8	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo 2007.7.7	ETC
9	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA 2005.11.18	ACT
10	模拟城市2 The Sims 2	EA 2005.11.4	SLG

本周内《新超级马里奥兄弟》和《料理妈妈》合力把《口袋妖怪》两款作品各往下拉了一位，颇具大将风范，不过遗憾的是"《成人脑力锻炼》系列"依然无人能敌，依旧牢牢盘踞在销量榜的头两名。由于近期没有新作介入，销量情况较好的依旧是几款老游戏。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月27日～2007年9月2日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.18	ACT
2	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
3	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
4	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2006.10.28	ACT
5	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.28	ACT
6	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
7	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.8.9	ACT
8	海豹突击队 火线小组2 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.21	ACT
9	龙与地下城 战略版 Dungeons and Dragons Tactics	Atari 2007.8.14	SLG
10	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007.8.23	FPS

《变形金刚》依旧一支独秀，连续几周都保持在澳洲周间销售榜的第一位，销售情况火爆。《龙与地下城 战略版》与《幽灵行动 尖峰战士2》这两款新游戏在投放市场后也取得了不错的销量，刚发售一周就冲入了排行榜前十位，极具上升潜力。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月27日～2007年9月2日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.16	ETC
2	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
3	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
4	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo 2005.7.6	ETC
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
6	俱乐部游戏 Clubhouse Games	Nintendo 2006.10.26	PUZ
7	动物园大亨 Zoo Tycoon	THQ 2005.11.11	SLG
8	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo 2005.11.7	RAC
9	模拟养马 Horsez	Miscellaneous 2005.11.7	SLG
10	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.7	ETC

《成人脑力锻炼》成功超越《口袋妖怪》两款作品，在刚进入9月后顺利夺取了周间销售榜的头把交椅。而《口袋妖怪》的两款作品则继续紧随其后，力争在下周夺回失去的市场份额。休闲纸牌游戏《俱乐部游戏》冲到销量榜的第六位，老任制作纸牌游戏也是一把好手。

译 邪魔天使&胧月 美编 咕噜

星之海洋

新生的PSP版与系列最新作的秘密！



山岸功典

涉及tri-Ace全部作品的开发，曾经也参与过原Enix社“《勇者斗恶龙》系列”的开发工作。



加藤涉

参与过《女神侧身像 蕾娜斯》的制作，最近参与制作的游戏有《富豪街 DS》。



小岛创

参与了《星之海洋3》之后的tri-Ace作品，代表作为《星之海洋3 导演剪辑版》。

关于重制的经过以及硬件的选择

——重制“《星海》系列”的契机是什么？

山岸功典（以下简称山岸）：首先关于系列第一作，这是在SFC末期发售的游戏，很久以前就有FANS希望重制，就我看来我也希望用现在的技术制作新的《星海》。所以就有了这次的计划。

——第一作是1996年发售的，隔了这么久都没有重制有什么特别的理由么？

山岸：也没有什么特别的理由，倒是在硬件的选择上有些顾虑。《星海3》发售的时候就有很多人提出重制一代，如果是按照以前SFC版的样子照搬那是一点问题都没有，马上复刻都可以，但《星海3》发售后又想是不是在PS2上重制比较好，起码画面是3D的，又漂亮。在考虑这件事的时候PSP是作为候补的，后来PSP的《女神侧身像》复刻了，效果很不错，所以就决定PSP了。

加藤涉（以下简称加藤）：定下这次计划刚好和《星海4》也联系在一起了。

山岸：实际上这次计划决定的时候《星海4》已经在开发了，考虑到流程，我们决定将《星海1》、《星海2》重新制作，并一同向玩家推出，让他们有种很充实的感觉。

——选择重制平台是PSP的理由是什么？

加藤：掌机的话现在肯定是PSP和NDS，但考虑到容量和表现能力所以决定选择PSP，毕竟这个游戏有很多动画和语音，而且又有《女神侧身像》的经验，所以这个选择倒没有什么犹豫的。

——从各种意义上来说，这次的《星海1》应该算真正的完全版了吧。

山岸：你是指的SFC那些不太合理的部分吗？已经全部纠正过来了，请大家放心。



关于新追加的动画

——关于新动画有什么要给玩家讲的吗？

加藤：PSP版的《女神侧身像》追加了CG获得了好评，在表现力上很不错，一开始我们在用3DCG还是2D动画上有一些讨论，最后我们选择更适合整个游戏风格的2D动画。

——收录的动画容量有多少呢？

山岸：比《女神侧身像 蕾娜斯》要多。

加藤：第一作是在SFC上发售的，所以动画什么的完全没有，这次我们会让玩家看个爽。而《星海2》本身就有一些3DCG，所以再加上这次新增的动画相信在容量方面会有不少。

小岛创（以下简称小岛）：事件情节的时候还有角色的表情画面，这更容易让玩家对角色投入感情。

——动画方面是否会让动画FANS满意呢？

加藤：在素质上我们还是很有信心的。比如《星海1》的主人公有尾巴，所以通过尾巴的变化来表现感情的变化这样细致的地方我们也有考虑，而采用双主人公的《星海2》我们更是为两个主人公准备了不同的动画。

山岸：在开场动画里还有新角色出现哦。

加藤：不管是《星海1》还是《星海2》，所有玩家可操控的角色都会在游戏的片头动画里登场，包括新角色在内。



关于新追加的角色

——新角色到底是怎样的呢？

加藤：《星海1》、《星海2》都会有新角色登场。

——会加入成为同伴吗？

加藤：会，他们会加入队伍，和主人公一起享受冒险和战斗的乐趣。

——有新角色关联的剧情吗？

加藤：当然有，他们会与原有角色一起共同创造整个游戏的故事。“《星海》系列”还有一个特有的PA系统，有了它让一般一路打到底的故事有了变化，玩家可以看到角色们之间的交流和关系。新登场的角色在PA里可是很活跃的，有的新角色还和原有角色有关系呢。

——《星海1》、《星海2》这次重制在人设上有些变化，其理由是什么？

山岸：虽然在改变角色设计方面很让人苦恼，不过《星海1》毕竟是1996年的游戏，我想还是适应一下现在玩家的欣赏水平比较好，所以除了保留原有的尾巴这一设定外，其他的都完全重新设计。不过，从设计到现在的完成形态，还是花了较长的时间。

——就是说其间出过一些问题吗？

山岸：由于开发方有原来的角色设定图，因此经常会和新设计产生冲突。直到我们做出“完全重做”的判断，花费了较长的时间。



——《星海2》角色设定变化也是因为这样？

加藤：关于《星海2》由于PS版在玩家心目中印象太深，所以没有完全变化，只是在服装的细微部分重新设计了而已。

——这次的声优变化也很大啊。

加藤：为了适合完全新时代的《星海》所以声优毫无疑问要变了。

关于《星海4》



——现在关于《星海4》的消息也有了，发售大约在什么时候？

小岛：应该就在不远的未来了。（笑）不过具体时间请大家再等一下。

——很多FANS都打算在通关了重制版的《星海1》和《星海2》后就立刻能玩到《星海4》呢。

小岛：嗯，等大家把这两款游戏打通后，《星海4》的相关情报在那时应该就非常明朗了。

——出在什么主机上已经决定了吗？

小岛：这个还未定，但就目前的情况来看，我们想把它做在一台能够表现漂亮画面的主机上。

——开发进度大约到了什么地步？

小岛：已经到能够动的阶段了，战斗、操作都可以了，虽然这些都还是暂定的半成品。

山岸：对于这个半成品的战斗系统，我们要给

男女主人公的名字已明确

——画面上出现的男女两名角色是主人公吗？

小岛：是的，不过详细情况还是秘密。其实5月召开的“SQUARE ENIX PARTY 2007”上就有他们的模型了，不过来场的人都没注意而已。后来我们还特意标明是《星海4》的角色，结果还有人误认为那是米莉，大概因为武器也是杖的缘故？

——也就是说，《星海4》的角色其实在很早就公开了。

山岸：嗯，事实上是在5月份就已经公开了的。

——男女主人公叫什么？

小岛：现在就说出来到底好不好啊……（笑）男主角叫艾吉·马贝利克，女主角叫蕾米。

——怎么女主角没有说姓！

小岛：她的姓现在还不能说。（笑）

——两人是什么关系呢？

山岸：青梅竹马。

小岛：同时也是隶属于某组织某艘舰船的人员。

——仔细看图片的话，能看出来那是什么组织吗？

小岛：我想应该看不出来。虽然可能有资料能够推测出……两人的肩膀和腰部携带着武器，大家通过东京游戏展公开的影像应该能够确认了。

平衡科幻与幻想两种要素的作品



——从公布的《星海4》画面来看，这次宇宙的场景给我留下很深刻的印象。难道《星海4》会含有更多的科幻要素？

小岛：至今为止，这个系列虽然叫“星海”但其实关于这方面给玩家留下的印象并不深（笑），但在《星海4》里就可以驾驶自己的宇宙飞船在宇宙中旅行了。这也是终于在本作里得以实现的要素之一。从这个意义上来说，游戏的科幻色彩确实更加浓厚。但这并不表示幻想要素就此削弱。我想这款游戏一定能比以往作品更配得上“星之海洋”这个名字，敬请大家期待。

山岸：我想这款游戏能比系列任何一款前作更好地在科幻和幻想上找到平衡点。

——游戏过程中可以驾驶宇宙飞船停留在任意的星球上，并且在星球上进行探险吗？

它加入有趣的要素并调整其平衡性，请暂时把它设想为游戏的一个雏形吧。

——故事的内容已经在某种程度上确定下来了吧。

小岛：是的，故事已经全部完成。

——时代设定是什么时候？

山岸：关于时代的设定还不能说，不过在9月的TGS上会给大家带来惊喜的。

——《星海4》和之前的作品有关联吗？

小岛：当然有关，与系列其他作品有关的角色、种族也会登场。世界也和之前的一样，请大家放心。



——这次的星球有多少个呢？

山岸：不止两三个，这次准备了很多星球让大家去冒险。

小岛：还能去不是星球的地方哦，我们为玩家准备了各种冒险舞台。

——《星海4》里大约会有多少名同伴登场？

小岛：登场同伴足够玩家编成出多个小队。

——战斗系统是沿袭《星海3》的吗？

小岛：有新要素，玩起来的感觉和《星海3》不一样，严格地说是《星海3》的正统进化。



小岛：大致是这样，之前的系列都是飞船坠落然后冒险，然后有人来救你就这样强制性从SF回到幻想风格。（笑）不过这次你可以凭自己的意愿在宇宙里自由穿行。

——看上去像是主人公的角色所驾驶的宇宙飞船很像战舰。

山岸：不是战舰，与其说战舰其实更接近是侦察舰一类的东西。虽然看上去可能有些像战舰，但它的实际体积可是出人意料的庞大。

——画面中有宇宙飞船作战的场景，实际游戏中会有战舰战吗？

山岸：这个嘛，就需要玩家玩到游戏后才知道了。（笑）

参加战斗的人数为4人

——同时参战的人数有多少个呢？

山岸：4个，比《星海3》多了一个。

——PA呢？

小岛：当然有了。

——那么最后，请对热心等待的读者说句话吧。

加藤：这次的《星海1》是完全的重制版本，剧本上、游戏要素上都有增加，请大家务必去玩。而《星海2》的详细情报还要再稍等一段时间才能公布，但不管是曾经通关的玩家还是第一次游戏的玩家，一定都能体验到这是一部全新的作品，这款游戏也请大家务必去玩。

小岛：《星海4》是系列的正统续作，制作人员都在全力开发中。我们要努力让玩家感觉到，游戏能够做到令人惊异的程度，请大家一定要期待本作。

山岸：《星海4》是系列正统进化型的作品。到目前为止，《星海》系列都是只在一个平台上发售一部作品，这次我们也会重视硬件的机能来制作这款游戏。我想让玩家玩到本作后，能感觉到系列确实一直在进化。至于《星海1》和《星海2》，也不会仅仅是简单的复刻。大家在玩过这两款游戏后再去玩《星海4》，会感觉到更加好玩——这是我们争取去做到的目标，敬请诸位期待。



汉化讯息台

文 小志
编 马修

虽说开学已将近半个月了，不过汉化游戏的数量似乎并没有随着新学期的到来而剧减，PSP和NDS上都有不错的汉化游戏发布，作为掌机玩家的我们，真是享尽了汉化之福啊。

《金田一少年之事件簿 第10年的邀请函》

7月24日，琵琶行论坛(http://www.ppxclub.com/)会员rkkkssk在该论坛“推理研究社”版块在发布了GBC游戏——

自半年前的一时心血来潮后，rkkkssk便付出了无数的心血在这个游戏上，他以一己之力完成了破解、改图、重建字库、翻译、校对、程序等全部汉化工作。在大功告成之际，他把这个游戏发布在了“金田一”相关的论坛版块，而非掌机论坛。从汉化者使用的一些词汇判断，他应该是一位台湾地区的网友，非常感谢他为本作的汉化付出的辛劳。



《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》汉化版

9月3日，巴士汉化组如期发布了NDS游戏《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》的汉化版，本次参与汉化的人员众多，他们是破解：恶梦的死神、九村，翻译：七夜、无双狗头、なるほど君、Our Story ℃、子元、chs007，润色：BRIAN、小心点、圣月祭祀、吱噜小呆、Ahlai、青鸟、梅事、冰水、哥布林、糖糖、西行妖、安非他明、古月，美工：花开缘尽、giky，宣传：蓝山老妖、Pluto、o8679100、MASA，测试：坏气十足、小猪、小白、逆时针，非常感谢所有为本作汉化做出努力的朋友。



《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》磁悬浮汉化版

9月3日，一个名叫“磁悬浮”的汉化组也发布了一款《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》的汉化版，此后不久的9月11日，他们又再接再厉发布了完美汉化版，相比第一版，完美版修正如下：1.全游戏显示文字修改，字体显示更美观，更清晰；2.全游戏乱码修改，去除之前版本的空白或者重复符号；3.修正剧情动画时死机的情况；4.全物品统一，名称与说明对应；5.全剧情模式润色，带来更精彩的剧情，更深沉的感动，感谢这支新成立的汉化小组。



《超执刀》完整汉化版

9月7日，A9VG汉化组发布了NDS手术模拟游戏《超执刀》的完整汉化版，这是自去年圣诞特别版发布以来首次正式发布的版本，已经完整汉化了全部内容。本次参与汉化的人员除了有集破解、美工、翻译润色、打杂于一身的fengarea，还有翻译人员：Human、Speedfly、扬羽、日向雏田、死死、秀真とmikuni，文本润色：Simon · Finir，乐乐，医学名词顾问&病历翻译：阿呆，测试人员anotherone、非法操作。

本次的补丁由于对文件头的ROM说明文本进行了修改，所以导致某些烧录卡对该汉化版不支持或者文字显示不正确。为此汉化组特别发布了未修改文件头的版本，该版不存在以上的问题，但由于在游戏信息中还显示有日文的标题，所以感觉不够完美。两个版本还都未完美，所以请大家根据需要选择不同的补丁。



《我是航空管制官 那霸篇》简体汉化版

9月10日，巴士汉化组发布了PSP游戏《我是航空管制官 那霸篇》的简体汉化版，本次参与汉化的人员有破解：Pluto，翻译：火曜日、风清扬、BRIAN，美工：Giky，润色：BRIAN。这是巴士汉化组的第三款PSP汉化作品，希望他们能够继续保持良好势头为大家带来更多更好的汉化游戏。



《超级机器人大战R》汉化版

9月9日，星组发布了GBA游戏《超级机器人大战R》的汉化版，汉化人员包括翻译：宝石、ACEPILOT，润色：虫虫幻想，测试：流龙马，破解：YJW。感谢星组一直以来为本作汉化所付出的努力，在此之前他们还在《特鲁尼克大冒险3A》2.0汉化版的基础上进一步完善，发布了的2.1修正版。



《Spirits Vol.4 黑白棋DS》汉化版

9月6日，一个全部由百度"NDSL"贴吧的吧友组成的新汉化组——HOho汉化组，为大家带来了他们的首款汉化作品：《Spirits Vol.4 黑白棋DS》汉化版。参与本作的汉化人员有破解：人型W17、西の索，翻译：pokemonピカ、cathylucc、花影睡妆、灰色眼神、热血努力应援魂等，美工：luxia886、西の索、tutu、郁已，润色：西小柚、御宅男，后勤：心愿迷藏、飞翼，宣传干事：solidgouki，这群热情的网友，凭借自己的毅力，终于将本作汉化完成。而随后的9月8日，他们又带来了V2.0版，该版中，之前没有完成的对话部分也汉化完毕。



完稿前不久，PSP游戏《CCFF VII》发售，CG汉化组已经宣布开始对本作的汉化，希望他们的汉化工作能够顺顺利利，让玩家早日享受到本作的汉化版，最后是本辑"讯息台"相关下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4266。

GOLDEN EYES

栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

年度大作《危机之源 最终幻想Ⅶ》的绝佳表现没有辜负玩家们的期待，相信当年每一位玩过《FFⅦ》的玩家都能够从中找到久违的感动。两个版本的《口袋妖怪不可思议的迷宫》在整体感觉上和前作相差不大，喜欢《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》的玩家都可以从中找到令自己满足的游戏内容。《Fate/老虎斗技场》风格逗趣，一定可以博得原作FANS一笑。

POCKETGAMES

百战天虫 开战时刻2

Worms：Open Warfare 2

UMD■THQ■SLG■2007年9月4日■1～4人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

7

作为《开战时刻》的续作，本作虽然在画面上没有太大进化，但在系统上的确是丰富了许多。地图编辑、单人模式以及一些经典道具的重新回归，几乎将系列所有的精华都融入了进去。不过游戏的操作依然不是很顺手。Wi-Fi对战的加入让游戏的可玩性提高了许多，果然《百战天虫》还是要与别人对战才能体会到其真正的乐趣啊。

推荐

7

软饼干

作为一款男女通吃的休闲小游戏，由于操作方式和《疯狂坦克》类似，所以无论男女老幼都能轻松上手，几乎没难度可言。吸引玩家眼球的部分在于丰富的单人和多人联机模式，而猥琐搞笑、傻头傻脑的虫虫们也是让人忍俊不禁的笑料所在。游戏内容方面比前作丰富许多，清新亮丽的场景、数量众多的地图让人感到心情舒畅、乐在其中。

7

作为一个有着10余年历史的经典游戏系列，《百战天虫》的最新作几乎结合了之前系列作品的所有精华之处。能够对应无线网络对战的设定也着实很让人满意。不过很可惜的是本作中让人眼前一亮的新内容还是太少，只是感觉用新瓶装了旧酒而已。如果一个系列只是纯粹的移植而不能推陈出新的话，那么即使再完美也很难让人提起兴趣。

危机之源 最终幻想Ⅶ

クライシス コア ーファイナルファンタジーⅦー

UMD■Square Enix■A·RPG■2007年9月13日■1人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

9

雷伊

本作爽快的战斗和紧凑的节奏可以说非常适合掌机平台，而精美的画面也算是让掌机玩家开了眼界。游戏的系统虽然说不上复杂，但胜在有特色，D.M.W系统初看上去似乎给人有点“乱来”的感觉，但是玩着玩着你就会发现这种战斗中的随机性是多么让人着迷，在即将迎来结局的那一刻，更让人不得不对制作人采用这一系统的用心良苦敬礼。

9

《CCFF Ⅶ》的确是一款非常好玩的游戏，画面、剧情、音乐都达到了极高的水准。特别是那数百个支线任务和魔石合成系统让游戏变得相当耐玩。不过作为其核心的D.M.W 系统却是好坏参半。将必杀技、召唤兽甚至升级全都寄托在随机的转盘上面，很难让人完全接受。毕竟我们希望一款RPG更多地是考验玩家的能力，而不是人品。

9

游戏一开场那熟悉的场景、机车汽鸣声让人感动到不行，在华丽的CG映衬下，老玩家们的眼泪估计都要出来了。作为众望所归的作品，本作的游戏画面非常出色，达到了PS2的表现水准。游戏的剧情非常优秀，人物性格的刻画也非常细腻，绝对符合年度重头大作的头衔！要说游戏惟一的缺憾就是有点失败的D.M.W系统，实在太考验运气了。

Fate/老虎斗技场

フェイト/タイガーころしあむ

UMD | Capcom | FTG | 2007年9月13日 | 1～4人 | 无对应周边



PSP

画面 音效 系统

琉璃：作为一款FANS向的大乱斗作品，本作的风格一开始就定义在了“恶搞”上，如果是比较反感同人恶搞的正统《Fate》FANS可能会有些难以接受。不过游戏角色们全新的Q版形象实在是非常可爱，加上搞笑的剧情，能让一些不熟悉原作的玩家以另一种心态来体验本作。本作战斗系统的操作非常简单，全程语音的设定也厚道得让人想哭。

7

晓月：人物建模表明厂商初始就没打算想让本作吸引到FANS圈外的玩家，好在制作方并没有把FANS当作后院的家畜——原创剧情很好地发挥了KUSO精神，玩家在捧腹之余甚至会觉得角色的“脑残”设计是配合剧情有意为之，但执着于原作气氛的玩家反而会很不适应。战斗部分的制作只能说不过不失，由于杂糅了众多要素，玩起来还算比较有趣。

7

宇野：如果冲着《Fate》这个名字去玩本作的话，那你一定会从中找出许多乐趣。诸多恶搞的外传剧情以及精心设计的可爱人物都会让粉丝们会心一笑。但如果只是单纯地从一款3D乱斗游戏的角度去评判本作，其生硬的手感以及混乱的平衡性实在很难让人感到满意。好在本作的隐藏收集要素非常丰富，在整体耐玩度上还是比较有保证的。

7

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

ポケモン不思議のダンジョン 時の探険隊·闇の探険隊

卡片(512Mb) | Nintendo/Chunsoft | RPG | 2007年9月13日 | 1人 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接



NDS

画面 音效 系统

马修：《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》再度结合，加入了《钻石·珍珠》中的新口袋妖怪。比起前作，本作在画面上的进步不是很大，不过角色动作等诸多细节上的认真也能看出厂商的用心和诚意。迷宫难度不是很高，可以适合大多数玩家。剧情虽然和波澜壮阔挨不上边，不过给人感觉蛮有意思的。惟一不爽的是前作的朋友领域被取消了。

9

推荐

LIKY：本作的总体感觉与前作并无太大差别，不过因为新加入了宝石版的妖怪，令游戏的内容更加丰富，更多的妖怪、特技等等令迷宫冒险更加有趣。游戏难度仍然较低，适合各年龄层的玩家。继承自《西林DS》的网络Wi-Fi救助系统及继承《红蓝宝石》的Wi-Fi妖怪交换令本作网络交互性得到极大提升，玩家间的交流更为方便。

8

米略：“风来的口袋妖怪”又回来了，本作的最大卖点是加入了《珍珠·钻石》版的精灵，随着游戏的进行，它们也会作为NPC或敌人陆续登场，不过由于版本的差异，要想看到所有的精灵就得花上点时间了。另外游戏开始时用问题来决定主角是不错的创意，但是对于不懂日语的玩家来说，为了凹出自己喜爱的主角不断地S/L还真是折腾人。

8

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

サモンナイト ツインエイジ 精霊たちの共鳴

卡片(1Gb) | Banpresto | A·RPG | 2007年8月30日 | 1人 | 无对应周边



NDS

画面 音效 系统

琉璃：本作是“《召唤之夜》系列”A·RPG分支作品中的NDS新作，使用NDS的触摸操作让本作ACT部分显得更加爽快，不过在战斗中这个设定的精确度表现得就不怎么样了，有时会让人有手忙脚乱的感觉。游戏的画面风格很清新，不过音效的表现就有些略显平淡。虽然游戏中能够获得很多同伴，但是只能由电脑AI来控制这一点让人有些遗憾。

7

米略：作为“《召唤之夜》系列”登陆NDS的第一款A·RPG作品，本作玩法发生了不小的变化。首先是对应NDS的全程触控制笔操作使角色行动更敏捷，团队战斗的引入使战况更为激烈，合成系统和夜话系统也可圈可点。虽然游戏为玩家安排了许多强力和性格各异的同伴，但是战斗中只能由AI来控制，如果能有联机模式也许本作将会更好。

7

双敛：游戏画面全2D表现，色彩鲜艳，虽然稍显“幼”，但符合系列作品的风格。对于一款A·RPG来说，该作中加入了魔法、道具合成、炼金等丰富的要素，而角色技能点相对宽裕也使得玩家有更多的选择。不过要说到不满之处，还是那全程触控操作的设定，在人物移动和攻击以及道具快速选择和使用方面，有时稍有偏差就达不到预期效果。

7

盛开吧！豆丁机器人！

NDS

咲かせて！ちびロボ！

◆Nintendo◆SLG◆2007年7月5日◆日版

◆1～2人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分 24 游戏时间：15小时以上 文 宇轩



如果当你休息或者睡觉的时候，有一个小精灵能默默地帮你收拾房间，整理好一切家务。当你睁开眼睛的时候，屋里的一切都焕然一新，这该是多么美妙的事情啊。正是基于这种充满童趣的想法，《豆丁机器人》便诞生了。很可惜的是，虽然NGC上的《豆丁机器人》创意十足，却因为主机本身已迈入终年，小豆丁的销量也不尽人意。到了NDS上，由于机能的限制，不可能做出像NGC版那么复杂的室内场景。于是，续作顺理成章地把场地移到了空旷的室外。结果不移不要紧，这一移就把游戏完全换了一个风格，我们的"家庭小管家"变成了"辛勤的小园丁"。





进步or缩水？

豆丁机器人的招牌便是可以像哆啦A梦一般从头顶上拿出一些看似普通却非常有用的东西。比如小雨伞，这可不是挡雨用的，而是用来给花儿浇水；又如录音机，不是用来听歌的，而是让花儿加速成长的。再加上合理的触摸操作，使得本作的道具数量虽然没有前作那么丰富，但却给人一种精致的感觉。4种交通工具也设计得非常有创意，暂且不说它们独具特色的触摸操作，只要给它们加装一种芯片，你就会惊喜地发现它们全都焕然一新。最没用的"船只"在游戏后期竟然能够变成自由飞翔的"直升机"，类似这样小小的惊喜会时不时地出现在游戏中，让人时刻保持着玩下去的动力。如果说一个游戏数量上的"缩水"换来的是质量上的"提高"，那么这也是值得的。

童趣or老套？

说到剧情，NGC版的前作曾经受到过广泛的好评。虽然游戏中的"人物"只是一些卡通玩具，或者是虫子、老鼠之类的小动物，但是不但流程玩起来不乏味沉闷，反而还能从中体会出一些颇具内涵的东西。就好比是在看一本寓言童话故事集，虽然这些事件在人类看来几乎都不值得一提，小豆丁奋斗了很久很久的事情，也许对于人类来说只是举手之劳，但是我们是否真的会像它那样认真捡起地上的每一片纸片，细心呵护每一朵盛开的花朵，帮助每一位认识的朋友呢？本作的主线看起来虽然像是陈词滥调的特摄片剧情，但实际上，它却是在借助着"简单"而衍生出更多"复杂"罢了。



牧场物语？

大家玩过这款游戏之后，是否发现它与"《牧场物语》系列"非常相似呢？确实如此，从玩法到游戏中的各种事件，你都会发现许多《牧场物语》的影子，但这并不代表着重复。《牧场物语》所阐述的是一个人的奋斗，而《豆丁机器人》则是把重点放在了"友谊"身上。当你心满意足地在自己的公园中闲逛，眼前所看到的成就并不只是你一个人的，而是属于大家的。没有朋友，你甚至不能修好一座矮小的桥，种上一棵翠绿的树木。不过毕竟《豆丁机器人》只是一个新生的系列，各方面还存在着许多缺陷，希望小豆丁下次与我们见面的时候，将会变得更加成熟、更加有趣。



作为一名音响小说爱好者，也许你听说过长坂秀佳，也许我孙子武丸的大名更耳熟能详，但这次你一定要记住这个名字——麻野一哉，他即将在PSP平台为我们带来这款绝对值得期待的游戏。玩家在经历了《恐怖惊魂夜3》的失望后，确实很久没有玩过质量上乘的原创音响小说了，或许这个人能满足大家望穿秋水的期盼。我们先来看下他曾参与过的主要音响小说作品——《弟切草》、《恐怖惊魂夜》、《街》。好了好了，我知道你已经很激动了，下面就跟随文字来了解一下该作的第一报消息吧。

文 胧月 美编 澄香

PSP 决不饶恕你

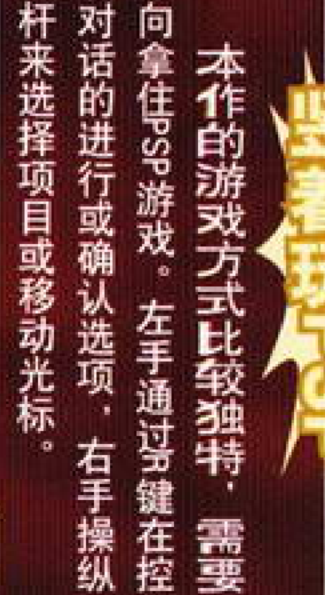
アナタヲユルサナイ

◆AQ Interactive◆AVG◆预定2007年11月15日◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定

アナタヲユルサナイ

竖着玩PSP!

本作的游戏方式比较独特，需要纵向拿住PSP游戏。左手通过R键在控制对话的进行或确认选项，右手操纵滑杆来选择项目或移动光标。



『携带版音响小说』麻野一哉×植松伸夫

主人公 竹内理理子 Takeuchi Ririko



在父亲的侦探事务所担任调查员，被委托一些婚外情相关的调查工作。性格上有些粗枝大叶的同时，也偶尔会崭露出忧郁的一面，是一名不达目的誓不罢休的坚毅女性。不过虽身为侦探，却对机械和流行不怎么在行。

Story

竹内理理子是在父亲的侦探所里工作的调查员，直来直去的脾气往往让她过分地在工作里夹杂私人感情而发生暴走。也正因为如此，她也经常跟前辈兼丈夫的草雉学发生争吵。



终于有一天，草雉学对她失去了耐性，断然离家出走。与此同时，父亲的突然失踪更是雪上加霜。她为了将事务所继续维持下去，一边继续着自己的工作，一边开始搜索父亲的行踪。



竹内武雄 *Takeuchi Takeo*

竹内侦探事务所所长，理理子的父亲。原职业是警察，辞职后购买下一所废弃掉的幼儿园并开办了自己的事务所。尽管看上去是个外表普通的中年人，但当年也是一位手段高明的刑警。



草薙学 *Kusanagi Manabu*

在竹内侦探事务所工作，理理子的丈夫。他是个相当现实的男人，对理理子那多半依靠主观判断的行动方式非常不满。某日，他突然向理理子提出离婚请求，原因尚且是一个谜。



木崎有司 *Kizaki Yuji*

竹内侦探事务所调查员，头脑清晰，沉着冷静。身为理理子的优秀搭档，同时也是她的知己。尽管名字和外表都是如假包换的男性，但却拥有一颗纤细的女人心。

充满紧张临场感的多彩演出

前文已经提过本作的操作需要把PSP竖立，游戏活用这种特殊的画面表现方式设计了各种特色系统，玩家也能在这样的表现方式下体验到侦探游戏的独特气氛。这里就先介绍其中的一部分要素。



◀两张纸片上的不明字母，你能解读出暗号来吗？

跟踪

跟踪时依然用滑杆操作，仔细观察对方的一举一动。如果被跟踪对象转过头看后面，要立刻操纵主角躲到掩体的后面以免被发现。





◀▲利用墙壁掩护自己。



在与游戏里的角色对话时，在画面的右上角有时会出现"Check"字样，这时用滑杆输入上，画面上就会弹出小窗口，使用滑杆操作这个窗口活动，就能观察到对方的表情和小动作。

神谷静香
それはそれは…
とてもステキな式だったわ。

神谷静香
探偵さんも女性だから
当然、美容には気をつけて
いらっしゃるでしょ？

左手の薬指には
大粒のダイヤが光っている。

あどけなさが残る甘い顔立ち。
結婚してるようには見えない。

竹内理々子
すてきな結婚指輪ですね。

◀▲标有"attention"字样的小窗口就是注目框，移动它可对对方的某些部位放大观察。

◀使用注目后，能够入手的情报和之后的对话都有所变化。



理理子的口红其实是一个特殊的照相机，用它可以拍下事件相关人物的关键瞬间，为侦破工作准备决定性的证据。



◀▲用口红相机拍下越轨行为。



为了调查某个重要人物的情报，理理子有时需要在对方经常出入的场所外蹲点。

◀▲移动时要在地图上选择监视地点。

STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

文 胧月　美编 咕噜

"《星之海洋》系列"以壮大的剧情和崭新的系统赢得了不凡人气，该系列的第一作和第二作已宣布登陆PSP平台。尽管发售日尚未确定，但从两作新增要素来看，它们都是值得期待的作品。尤其是完全重制的《星海1》，画面全幅进化，本次就披露该作的主要角色和游戏系统，为大家展示这款RPG的魅力所在。

PSP	星之海洋 初次启程 スターオーシャン　ファースト　ディパーチャー
	◆Square Enix◆RPG◆发售日未定◆日版
	◆1人◆售价未定◆对应周边未定

拉提克斯・法伦斯

我要变强，为了大家！

声优：宫野真守

居住在洛克行星的边境小村库拉特斯，菲尔布鲁族的青年。与米莉和德恩同隶属于村里的自警团，自身潜藏了很高的剑术天赋。

种族：Ferveur（有尾类）
出身：库拉特斯村
年龄：19岁
武器：剑
身高：174cm
体重：68kg

米莉・基利特

走，巡逻去吧！

种族：Ferveur（有尾类）
出身：库拉特斯村
年龄：18岁
武器：杖
身高：164cm
体重：46kg

声优：生天目仁美

拉提克斯的青梅竹马，是一名擅长回复系魔法的实习法术师。因为年轻的关系，经常因为叛逆而口不对心。

德恩・马尔托





种族：Ferveur（有尾类）
出身：库拉特斯村
年龄：19岁
武器：剑
身高：181cm
体重：75kg

我当然会去救他了！

声优：伊藤健太郎

自警团里的气氛制造者，对米莉一直寄托着情愫。

新要素抢先一览！

对比原作，游戏在画面和系统两方面都做出了大胆革新，这些革新到底能否令它的素质发生决定性的进化呢？想来这个问题也是原作FANS最为关心的。下文的内容会介绍SFC版原作所没有的新要素，请大家仔细阅读。

气氛依旧，美感提升

本作给人最为直观的印象就是背景画面的大幅加强，场景完全3D化，相当精细。同时，《星之海洋》的特有气氛并没有因此被破坏，通过以下图片玩家应该能体会到了。





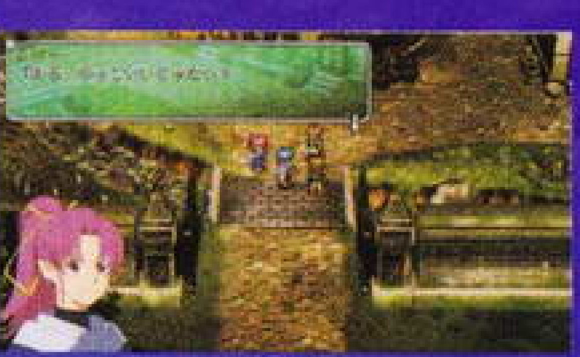
■城堡的内部，纵深感很强的场景。



◀这是地球连邦本部，比原作漂亮了不止一点两点。

角色形象全新设计，关键事件全语音

本作中的角色都经过全新绘制，并且在对话画面中，当前说话人在左下角的半身像会占有相当比例，玩家能更仔细地看清他们的表情。在游戏发生关键事件时，角色的对话都会配上语音，临场感大增——这两点改变无疑能让玩家对剧情的投入度大大提高。虽然"《星海》系列"一直以系统见长，但看起来制作人并不想把它仅仅做成玩战斗的游戏。



▲SFC版原作只有战斗等很少部分会配合语音台词，本作中只要发生关键事件，都是全语音的。

丰富的表情

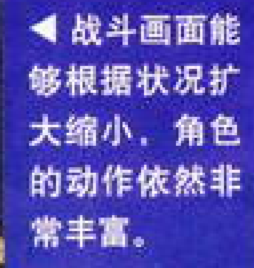
游戏中发生事件时，当前角色会根据对话内容做出各种面部表情。这些表情都很契合角色自身性格，也让这款角色扮演游戏的代入感进一步得到强化。





战斗系统全面进化！

本作的战斗系统以PS版《星之海洋 Second Story》为基础，并更为进化。角色们可以在全3D的场景里自由战斗，鉴于"《星海》系列"的系统一向有着很高的动作性，玩家应该能过足战斗瘾。



◀战斗画面能够根据状况扩大缩小，角色的动作依然非常丰富。



◀战斗最多有四人参加，玩家可以在地图上横纵自由跑动，配合上跳跃键，构成了一个模拟的3D空间。尽情发挥你的动作天赋，斩杀敌人吧！

必杀技与魔法的演出效果



文 胧月 美编 咕噜

STAR OCEAN
Second Evolution
スターオーシャン2

系列最高杰作再现！

PSP 星之海洋2 二次进化
スターオーシャン2 セカンド エヴォリューション
◆Square Enix◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定

原98年在PS平台发售的《星之海洋2》也将在PSP平台登场，和1代的重制版一样，本作对角色重新进行了设计，并在演出效果上进一步强化。《星之海洋2》本身就是系列中综合表现最为出彩的一作，更加进化的战斗系统无疑能让玩家体验到经典RPG大作的魅力。

我到底……是谁……

克洛德·C·肯尼

声优：浪川大辅

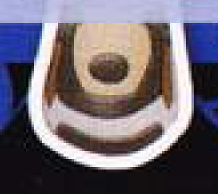
种族：人类
类型：战士
年龄：19岁
生日：1月23日
身高：175cm
体重：68kg

▲在和同伴一起冒险的旅途上，克洛德会渐渐地成长起来。

19岁时就晋升为少尉，是隶属于银河连邦的精锐士官。他的父亲是银河连邦的提督，也是有名的英雄。因此周围很多人都对他抱着嫉妒心态，加之父亲对他寄予了过高的期望，所以他总是对自己的实力不抱信心，现在正处于叛逆期。

克洛德篇序章

为了调查行星米洛基尼亚上的神秘能源地，克洛德作为父亲的护卫与他一同踏上舰船并前往目的地。当他们来到米洛基尼亚后，发现了一座巨大的半圆形球场状建筑物。之后，克洛德又在该建筑物周围发现了不明装置，他不顾父亲的制止接近了装置，就在一瞬间，耀眼的闪光将他包围，接着克洛德就神秘地消失了……



双主角系统注目！

和PS版原作一样，游戏依然采用了克洛德和蕾娜的双主人公系统。游戏开篇时玩家要从这一男一女两名主人公里选择其一开始游戏，这两名主人公会各自对应自己的故事，冒险途中能够遇到的同伴也会发生变化，相信届时将双主角都通关的玩家不在少数。



战斗系统全面重制

虽然《二次进化》的战斗画面还没有公布，但与《初次启程》一样，本作的战斗系统也进行了一些改良，即在保留PS版基本战斗系统的前提下又对细节做出完善，战斗时的各种视觉效果也会变得更加华丽。


PS版《星之海洋2》

丰富的人物表情

和重制版的《星之海洋 初次启程》一样，本作角色在关键剧情时会有声优献声，同时角色表情也丰富多样。



克洛德表情集



蕾娜表情集

蕾娜·兰方特

声优：水树奈奈

种族：艾克斯贝尔
类型：术师
年龄：17岁
生日：5月13日
身高：161cm
体重：46kg
三围：79/53/83

但是现在，我在这里……

▼遇到克洛德后，蕾娜的命运开始发生巨大的变化。

▲对自己的出生抱有疑问的蕾娜也踏上对未知世界的冒险，她最终能够得知自己的出生秘密吗？

居住在拥有丰富自然资源的未开发行星上艾克斯贝尔阿利亚村的活泼少女，由于长相和周围的人不太一样，并且天生拥有治愈能力，因此她对自己的出生一直抱有疑问。

蕾娜篇序章

艾克斯贝尔是一个自然条件得天独厚的行星。3个月前，一颗陨石撞击到这颗行星上。这之后，原本和平的艾克斯贝尔上出现了大量魔物并到处肆虐。惧怕陨石的人们称其为“巫术之球”。这个时候，生活在大陆南边阿利亚村的蕾娜不顾母亲反对，离开了村子前往神护之森……



是否还有人记得去年10月份PSP上的一款风格独特的异色A·RPG作品《迷宫制造者编年史》呢？对于喜欢迷宫类A·RPG的玩家来说，这款能够让玩家在自己制造的迷宫中冒险的游戏实在是非常有趣，现在这款作品的续作将再次登录PSP，喜欢DIY自己的冒险迷宫的玩家一定不要错过下面的报道哦！

文 琉璃　美编 咕噜

PSP　迷宫制造者编年史 II
クロニクルオブダンジョンメーカーII
◆Taito◆A·RPG◆预定2007年12月6日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应 周边

战斗收集要素大幅进化，迷宫作成类RPG再度登场！

享受在自己建造的迷宫中探险的另类迷宫RPG——《迷宫制造者编年史》终于推出了续作，为了能让制作和探索迷宫的乐趣再进一步得到提升，本作中迷宫的制作素材、战斗系统都进行了大幅度的进化，让我们在这个新主人公的带领下去再次领略打造自己迷宫的快感吧！



~STORY~

7万年前在地上展开的神与恶魔之间的战争。战争以诸神降伏魔界女王而告终。时光流逝，在现代的卡里奥贝镇。某天，镇子上来了一个建筑师，一个自称“迷宫制造者”的青年，他在镇子上建造迷宫，引来怪物的目的究竟是什么？

安东里奥　主人公

害怕被别人知道自己秘密的沉默青年。他拥有超越常人的魔力，即使是魔物们也对他的力量有所畏惧，不过他的出生却是个秘密。

游戏流程简介

流程1 建造迷宫

在镇中的建材店购入建造迷宫的相关素材，然后来到镇外的迷宫遗址建造、扩充自己的迷宫。建材分为“通道”、“房间”、“通道与房间装饰”三大种类。迷宫中不同的房间、通道安排及装饰能吸引不同的魔物，同时，根据迷宫的复杂度魔物的强弱也会有变化。

▼初期的迷宫只有一个巨大的分支路口，剩下的一切都需要玩家自己建造。





◀建造出宝物房间后，里面会出现宝箱，不过宝箱中藏着的不一定都是宝物哦！



◀打造的迷宫越复杂，得到的迷宫评价也就会越高，同时魔物也就会越强！



流程2 晚上回到小镇

当手中的建材用完之后，就回到小镇中休息吧。待到翌日，再去继续建造迷宫。夜里，魔物们就会会渐渐潜入主人公打造的迷宫中。

◀打倒魔物后会随机掉落一些道具，将其变卖后作为打造迷宫的资金吧。

流程3 接受镇民们的委托

有时候镇民们会带着各种各样的难题来委托主人公解决。委托内容大致都是一些打倒某某魔物或收集迷宫魔物掉落的道具等。接受委托后可以先在镇民处收集情报，对于完成委托会有很大帮助。完成委托后，主人公能够从委托人处得到金钱或者必要道具作为报酬。此外，委托的完成数直接关系到建材屋新建材的增加。



镇民介绍





阿雷库萨多鲁·波波斯皮斯十七世

博物馆馆长

第十七代博物馆管理人，如同打扮所示，他是个贵族。此外，博物馆的陈列品都是由他及祖辈收集的珍贵品。



西亚拉

建材屋老板娘

虽然被称作老板娘，但实际上她是个非常年轻的少女。她会教给主人公很多料理的做法。

库莱古

药店老板

将热情倾注于药物开发的青年，虽然他会给喜欢的女孩喝自己研制的爱情药水，不过成功率几乎为零。

全面增加的新要素！

新要素1 建材、装备品数量、种类大幅增加！

本作的建材种类将由前作的50种上升至90种，打造迷宫的自由度将得到大幅提升。同时，迷宫的装饰素材还将附着上"地"、"火"、"水"、"风"四种属性。



地属性通道

▲满是泥土、岩石覆盖的通道，能够吸引一些土属性的魔物。



水属性通道

▲从墙壁到地面都被冰霜、白雪所覆盖，在这里登场的大多是一些水属性魔物。



火属性通道

▲炙热的岩浆随时都有可能从地面或者岩壁处渗透出来，火属性的魔物很喜欢这样的环境。



风属性通道

▲地面上覆盖着绿草，路上时不时还有一两座风车，是个吸引风属性魔物驻足的好地方。



新要素2 战斗系统全面进化！魔物种类更加丰富！

只需以一个按键就可以进行攻击防御的战斗系统也得到了强化。武器攻击的技能、必杀技、魔法种类等也增加了不少，战斗比前作更加爽快！另外无论是杂兵还是BOSS，怪物的种类都得到了大幅增加，数量是前作的3倍。

战斗系统简介

- 武器攻击：装备不同类型的武器能够使出不同的攻击招数，目前已知的武器已经有剑、枪、锤等。
- 魔法：在镇中购入魔法书后就能习得魔法。魔法的种类多种多样，治疗系和攻击系魔法的发动效果都非常华丽。
- 防御：装备上盾以后就可以自动防御。
- SP：必杀技，装备的武器不同，必杀技的效果也不一样。



▲新增的魔物数量和种类的非常可观，这只九尾狐怪难道是BOSS级别的？

新要素3 陪伴主人公与魔物战斗的同伴登场！

在前作中登场的拥有变身能力的幻兽们，在本作中将作为主人公的同伴登场。在迷宫中的某处打倒强大的魔物后就能救出被魔物抓住的幻兽，之后幻兽就会成为同伴。利用幻兽强大的变身能力来协助主人公战斗。

幻兽

拥有变身为魔物形态的不可思议生物，除了也能够装备武器防具外，还会根据等级的提升来习得相应的魔法和技能。

▼幻兽能够变身成为各种魔物，在战斗中能够发挥很大的作用。



变身！米诺牛！

华击团，全员出击！

文 胧月 美编 澄香

这次的敌人是自由变幻的迷宫！

花的生命是如此短暂
梦一般的岁月，也匆匆疾驰而逝
啊，残酷的时间，你毫无慈悲
然而，在我心中永远绽放的，你啊花啊



NDS 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你
ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため
◆SEGA◆RPG◆预定2008年春◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

不管时间过了多久，不管缤纷迷离的万千游戏里有多少惹得我们不禁多情地去垂怜，那一棵樱树，那一曲花吹雪，总是能轻易召回看似已游弋远去的心。《樱大战》从来就不能被称为"内涵爆棚"的作品，它的故事平实、直白甚至还带着些许的庸俗，因此不要去强硬地期望所有人都给予它褒奖——重要的，以及不可思议的是，我们一次次很轻易地被感动了。

统率华击团的大神一郎

经常为FANS所不齿的大神一郎其实非常无辜，明明是被玩家操纵着勾三搭四，继而背上"花花肠子"的黑锅不说，还要浴血奋战在战场的最前线。让我们给他一些鼓励吧，加油、大神君！

▼ 经典装束——"剪票的"。





这款即将在NDS平台推出的"《樱大战》系列"最新作尽管不是正统续作，但基本构成和几代正统作品大致相同，都是由剧情推进的AVG部分加上跟妄图颠覆世界的邪恶组织作战的S·RPG部分组成。本作的S·RPG部分和以往有所不同，我们会在下文详细介绍。副标题"君あるがため"也继承系列正统作品的风格，采用较为硬朗的古体，可见本作并非单纯的外传，而可视为原创《樱大战》在次世代掌机平台上的开拓先锋。

戏剧一般的AVG冒险模式



▲继《樱大战4》后，本作又将系列女性角色再次集结。纽约星组加入后，故事该怎么编？至少目前还没见到大河新次郎露面。

▲与恶势力作战的华击团少女们，平时以歌剧团演员的身分进行演出。

挑战迷宫的S·RPG战棋模式

如前文所说，本作战斗部分会和以往有所区别。前面几作《樱大战》采用固定地图，且很少出现多层战场，这种情况将在本作中彻底改变。玩家每次进入相同的迷宫，其构造以及道具配置都会发生变化，并且有些迷宫的层数甚至会上到两位数，对于迷宫类RPG爱好者而言应该是个不错的变化。



▶打败敌人后能够获得经验值，累积到一定程度会升级。因此角色们的战斗力不再只由大神的统率能力决定，玩家完全可以重点培养自己喜欢的某个角色。

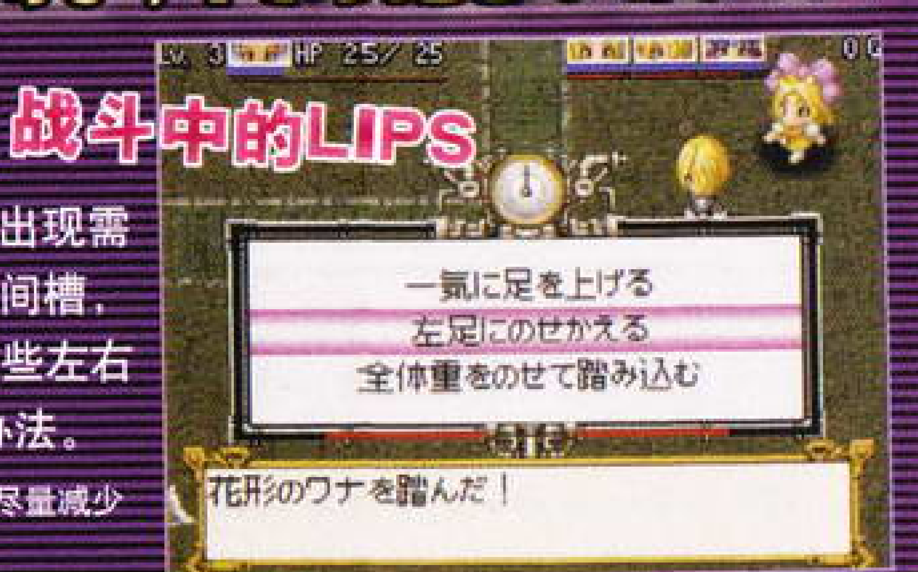
▲大神一郎、真宫寺樱、艾莉卡以及杰米妮一起挑战迷宫。无论我方角色还是敌人都很Q，而且大家应该发现一个很严重的问题："灵子甲胄哪去了？"从目前的情报来看，即使面对魔操机兵，我方角色依然肉身上阵，莫非是为了凸显角色魅力而做出了取舍？

《樱大战》氛围依然浓厚，传统要素满载！

限定时间内的LIPS系统

战斗中的LIPS

LIPS是《樱大战》的特色系统之一。在流程中出现需要玩家做出选择的分支时，选项的外框会变成时间槽，玩家必须在时间槽蓄满前做出抉择。当然，在某些左右为难的情况下，静等时间结束也不失为最好的办法。



▶一旦在迷宫中踩到机关，玩家只要及时做出正确选择，也可以尽量减少自己的损耗。

三地华击团结集 驱散邪恶，展现正义！

本作中，《樱大战》世界里的亚洲、欧洲、北美洲三地的华击团会集结在一起，她们分别是《樱大战》、《樱大战2 望君珍重》里的帝国华击团，《樱大战3 巴黎在燃烧吗》里的巴黎华击团，以及《樱大战V 再见，吾爱》里的纽约华击团·星组，阵容如此庞大，必将上演一场梦幻般的演出。

巴黎华击团

除了《樱大战3》外，巴黎华击团还在《樱大战4 恋爱吧，少女》中和帝国华击团共同出演。角色依次为：1.罗贝莉娅、2.北大路花火、3.古莉西露、4.哥古尼戈、5.艾莉卡。



纽约华击团·星组

原本由大河新次郎率领的纽约华击团，角色按编号依次为：14.萨吉塔、15.黛安娜、16.莉卡丽塔、17.九条昴、18.杰米妮。人气最高的拉切特莫非会缺席本作？

帝国华击团

华击团的元祖，初期队员为：6.玛丽亚、7.李红兰、8.神崎堇、9.桐岛神奈、12.艾莉丝、13.真宫寺樱等6人，从《樱大战2》开始，10.雷尼和11.织姬的加入让该华击团的实力上升到顶点。

作战指令室

◀原本应该已经退居二线的米田中将再次登场，他会扮演怎样的角色是当前我们值得去留意的。

▶在作战指令室选择一同前往迷宫的同伴，你是重视平均养成，还是超人向的单体培养呢？

◀从环境来看本作的舞台似乎安排在了东京。

必杀技和协力攻击

◀和好感度较高的同伴很容易使出协力攻击，能看到很酷的角色脸部特写。

▲角色行动的指令菜单里，可以看到"必杀攻击"、"合体攻击"、"队长命令"等字样，这些都是《樱大战》战斗部分的标准配置了。

文 羽纹 美编 木仙







雷电十一人
イナズマ イレブン

◆Level-5◆RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆价格未定◆对应周边未定

在8月29日举行的"Level-5新作发表会"上，该公司向外界公布了两款NDS平台的新作，除了自家品牌游戏"《雷顿教授与不可思议之镇》系列"的最新作外，还有这款以足球为题材的RPG《雷电十一人》。

游戏的舞台是雷门中学的足球社团。玩家在游戏里将要扮演球队的队长，率领手下的队友们与来自其他中学的足球队伍进行较量。下面为大家奉上故事背景、主要人物以及游戏概要等相关介绍。



STORY

虽说学校规模极大，但作为足球社团队长的圆堂守却整天都在烦恼着。
由于球队人员不齐的原因，现在已经快到了被废社的地步。
再这样下去的话，连组织出赛的资格都没有。
某一天，学校新来了一名转校生。
他就是传说中的足球精英——豪炎寺修也。
我们的主人公当然没有错过这个好机会，即刻邀请他加入足球队。
然而就在这个时候，足球队接到了来自帝国学院的挑战申请。
他们为什么会在此时提出比赛？而我们的主人公能否招收到足够的球员来进行比赛呢？

众多各具魅力的角色登场！



下面为大家介绍一下目前已经公开的一部分主要角色。这里要特别说明的是主人公圆堂守和足球精英豪炎寺修也是每场比赛必须出场的关键角色。其他球员光从名字上看就具有各自的特征，不知道游戏中会不会为他们设定疲劳、伤病等要素呢？



主人公兼热血队长

圆堂守

雷门中学足球社的队长，目前正在努力重建即将被废社的球队。在球场上的位置（居然）是镇守球队最后一道防线的守门员。



帝国学院的天才领导者

鬼道有人

曾经率领帝国学院夺下全国足球大赛冠军的天才中场球员。作为球队的领袖人物，他在场上负责指挥着全队的进攻与防守。由他大脑思考出来的战术，如同电脑计算般精准。



传说中的精英足球队员

豪炎寺修也

早在少年足球时代就被人熟知的精英球员，有“王牌攻击手”的美誉。在圆堂守的盛情邀请下，他又回到了昔日叱咤风云的球场。



疾风后卫

风丸一郎太

雷门之墙

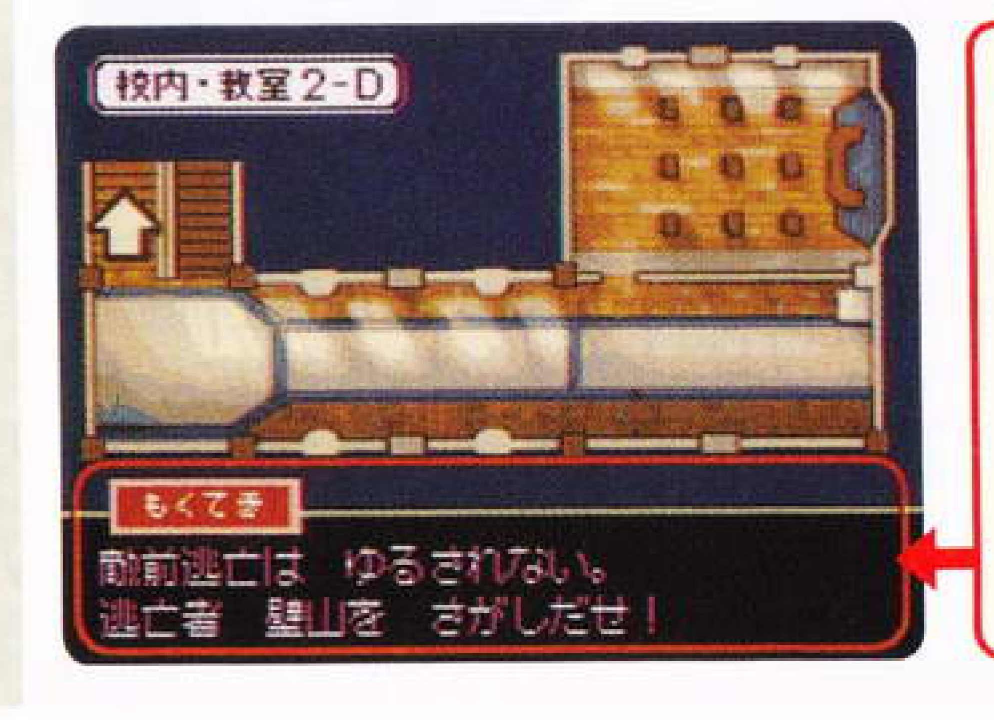
壁山塀吾郎

青梅竹马的球队经理

野秋木

故事模式 努力寻找志同道合的伙伴，创造出属于自己的11人球队！

这款游戏的最大特征除了精彩激烈的足球比赛外，还需要玩家利用比赛空余时间在学校和大街上进行移动，一边解决各种各样的突发事件，一边招募新的同伴加入足球队。球队的组合以及搭配上非常灵活，玩家可以按照自己的意愿创建出各具特色的球队。要想寻找出那些颇具实力的角色就只有靠玩家自己的惠眼去发掘了。



确认目的地！

游戏中的各种提示信息会显示在画面的信息框中。如同左边的图一样，玩家只要前往相应的目的地就能发生事件。只有将这些事件圆满解决后才能继续往下游戏。从左边这张图片中显示的信息来看似乎是要去搜寻脱社人员的下落……



▶即将废社的弱小球队居然接受到来自全国大赛优胜队伍的挑战，这其中到底有怎样的隐情呢？

与帝国学院比赛的哨音即将吹响！



メンバー
栗松 風丸 宍戸
がいっしょに行くことになった。

▲▶和同学们交谈，招募更多的有潜力选手。

游戏操作 全部操作都可以由触控笔来完成！

角色在比赛中做出的盘球、传球以及射门等操作都是使用触控笔来完成。下面为大家讲述一下游戏的基本操作方法，由于本作属于特殊的指令式足球游戏，因此不太擅长真实类足球游戏的玩家也可以轻松上手。

盘 球

玩家在获得控球权后，只需用触控笔在想要前进的方向上画出一个箭头即可完成盘球前进这一过程。想要操控球场上其他队员的话也是采用相同的方法。如此一来玩家要打快速反击的话，就必须一边操作带球队员前进，一边控制无球队员的跑位，想来也不轻松，要求玩家必须做到眼疾手快。



◀当玩家输入想要前进的方向后，画面上就会出现绿色的箭头。

传 球

如果想要把球传给其他球员，只需要选择想要传球的目标，然后再用触控笔点一下就可以了。如此简单的操作相信可以很轻松地掌握。另外，玩家想要做出直塞球、短传配合以及传中等传球方式的时候就要先预测队友的跑动路线，然后再在预定的落点处点一下即



▲边路突破、下底传中，不知道门前有没有队员接应呢？



▲在射门之前先观察对方门将的站位，利用空隙打他个措手不及。

射 门

说到射门，那是最简单不过的了。玩家只需要用触控笔点一下对方的球门，我方持球队员就会拔脚怒射。由于球会按照玩家所点的位置直线前进，因此要想射向右边那就直接点下球门的右边即可。另外，接应传球的队员在球还没有到之前就触碰对手球门的话，他还会使出颇具难度的凌空抽射喔！



如果接触到对方球员就会展开激烈的指令战斗



当我方盘球队员接触到对方球员又或控制我方队员接触对方持球队员的时候就会进入“指令战斗”模式。在这个环节里屏幕下方会出现两个指令，让玩家自己选择一种对决方式。由于进入指令战斗的情况有所不同，所显示的出来的指令也不太一样。玩家所做出的选择会直接影响到战局，可以说是重中之重。

◀在指令战斗画面下，屏幕中央会显示敌我双方选手具体能力值。这些数值将在很大程度上左右着对决的胜负结果。





◀鱼跃扑救！圆堂守成功截获对手来势汹汹的攻门。他可是球队后防线上的“定海神针”啊！

除了指令战斗，在射门的时候也会出现“射门指令”，这里会让玩家选择一种射门方式。如左图所示，是选择凌空打门还是选择头槌攻门呢？最好还是根据球员的具体能力来做出决定吧。

必杀技 每位球员所拥有的杀手锏！

在指令战斗模式下，玩家只要用触控笔点击屏幕下方那个“技”字按钮就能发动角色各自的必杀技。施放必杀技时需要消耗角色的“TP”，而消耗的多少会根据角色、技能的不同而发生变化。下面先为大家介绍一下雷门中学几位主要角色的部分必杀技。

◀▼NDS的上屏将显示角色的能力数值，下屏则演示华丽的必杀技特效画面。



神之手

身位守门员的圆堂守所使用的必杀技肯定是防卫型的。发动这招“神之手”后球门前会出现一只巨大的手掌将对方的射门硬生生地擒拿下来。不过这种看似无赖的技能会不会对每种射门都有效呢?





◀▶比自己身体大上数倍的“上帝之手”，可以轻易截获对手的射门。

烈焰旋风

精英攻击手豪炎寺修也最擅长的必杀技，如同龙卷风一般回转身体施展出来的强烈射门。在起脚的一瞬间，我们可以看见豪炎寺修也的左脚裹覆着红红的烈焰。



燃烧着的足球向对方球门呼啸而去!

铁 壁

壁山塀吾郎利用他那超越通常中学生的巨大身躯所产生的必杀技。犹如一堵墙一样出现在对手面前，阻止他们前进的步伐并伺机夺走对手脚下的足球。此招和圆堂守的“神之手”有异曲同工之妙，是相当重要的防御类技能。



不愧是铜墙铁壁!



残像分身

这招是风丸一郎太利用他超越常人的敏捷度所施展出的必杀技。利用身体的高速晃动产生残像分身，趁对方混淆不清的时候从一旁疾速通过，在面对对手一对一防守下经常使用的实用技巧。不过很难理解的是，身手如此敏捷、技术如此出众的风丸一郎太为何会被安排在后卫这个位置上呢……



竟然同时出现了三个风丸！到底哪一个才是他的真身呢？

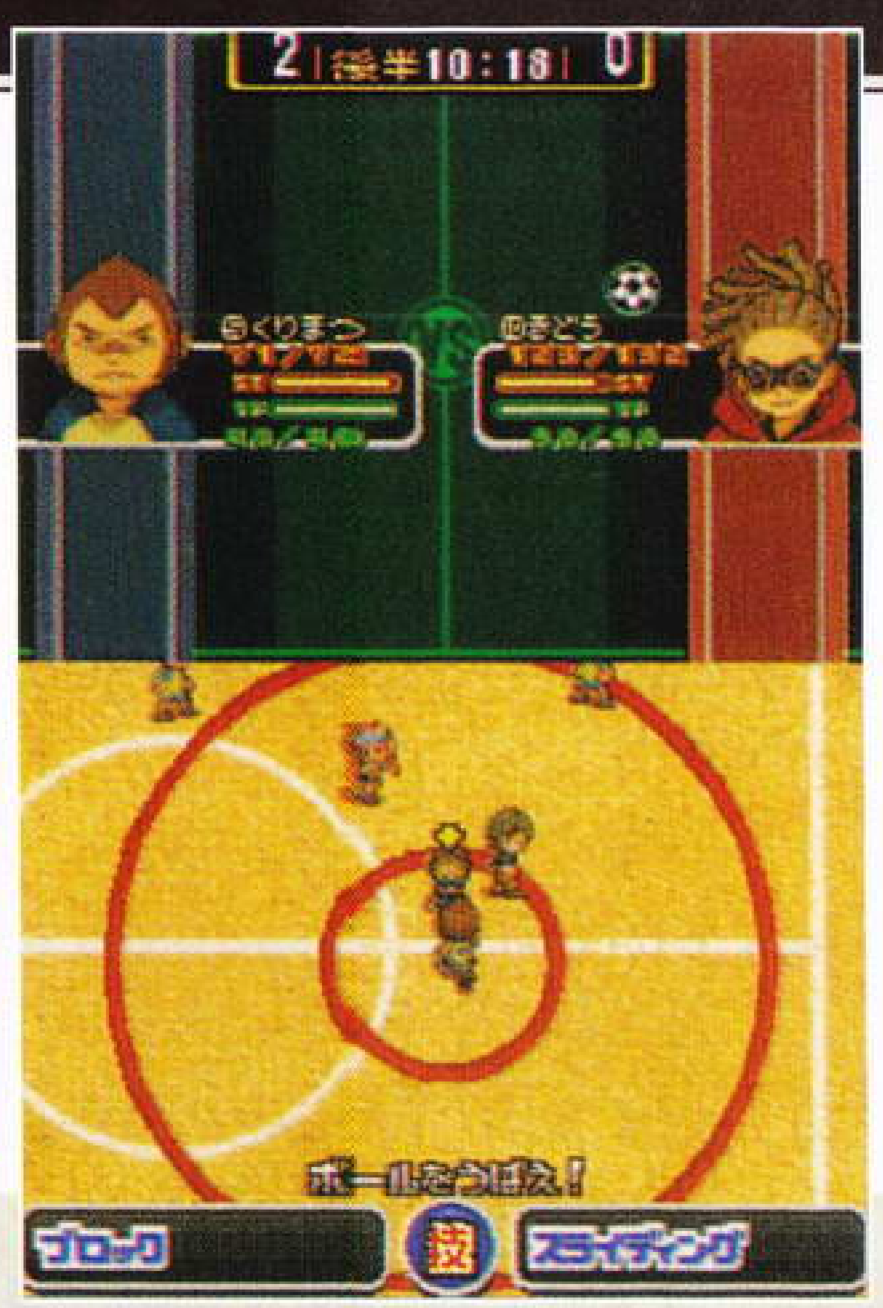
灵活利用角色的必杀技来扭转乾坤吧！

上面所介绍的只是必杀技这个重要系统里的一小部分而已，游戏中还会出现其他各种形形色色的必杀技。伴随着比赛经验的不断累积，角色还可以学会新的必杀技巧。由于敌我双方都能使用这项系统，因此强化我方必杀技、弱化对方必杀技是比赛中的一个重要环节。合理利用这项系统来使战局向我方有利的方向发展吧。

通信对战 和朋友们一起享受游戏的快乐！

本作拥有充实的通信对战功能。除了可以同朋友一起享受对战带来的快乐外，玩家在故事模式中收取的角色还能与同伴进行交换。而本作中容貌、能力各异的角色有1000名以上，他们都可以被招收到自己的帐下。不同角色的收取条件和难度有所不同，令游戏更加具有探索性和耐玩性。





▲▶控制自己亲手打造的队伍来进行对战，比赛的投入度一定会更高。

レイトン教授と悪魔の箱

以丰富的谜题、动人的故事以及精美的动画而受到玩家好评的“《雷顿教授》系列”，可以说为“脑锻炼”类游戏开拓了一个全新的发展模式。三部曲中的第二弹《雷顿教授与恶魔之箱》在公布了半年多之后，最近终于又放出了大量的新情报，现在就让我们一起来先睹为快吧。

NDS 雷顿教授与恶魔之箱
レイトン教授と悪魔の箱
◆Level-5◆AVG◆预定2007年11月29日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 雷伊　美编 咕噜

相关报道 Vol.59 P17

前作《雷顿教授与不可思议之镇》的故事发生在一个小镇上，而本作的舞台在整体感觉上与前作有很大不同。玩家需要跟随着雷顿教授和少年卢克从伦敦出发，坐着列车经过多个小镇，故事的主要舞台就是雷顿所坐的特快列车。这次我们就为大家来介绍一下游戏初期的故事。

故事从一封信开始

本作的故事是从雷顿收到一封信开始的，来信者是雷顿的老师安德鲁·休雷达博士。安德鲁在信上提到了自己发现“恶魔之箱”的事情，并对自身的安全感到了危机。对此非常担心的雷顿准备立刻赶往安德鲁的住处，围绕着恶魔之箱展开的故事就这样开始了。



▶在解决完上一起事件之后，雷顿和卢克过上了平稳的日子，但是这样的日子并没有维持多久。



▶安德鲁的来信让雷顿的生活再度掀起波澜。

亲爱的雷顿：

我终于得到了追寻已久的“恶魔之箱”。原本我准备调查结束后才打开盒子的，但由于经受不住它魅力的诱惑，我还是将它打开了。如果我发生了什么不测，那之后的事情就交给你了。

安德鲁·休雷达博士



雷顿的房间

雷顿教授的房间将在本作中首次展示给玩家们。与平时穿戴整齐的雷顿不太相符的是，他的房间看起来有些凌乱，里面摆放着大量的考古书籍和古旧的物品。与其说是日常生活的房间，倒不如说更像一个研究室。

休雷达博士之死

雷顿教授和少年卢克赶到了安德鲁博士所住的公寓，不过在那里等待他们的，却是已经断了气的博士，而“恶魔之箱”也不见踪影。博士的死是人为造成的，还是“恶魔之箱”的诅咒呢？



◀▼在博士的尸体旁边，雷顿发现了一张摩伦特利特快列车的车票，与此同时警察也出现在了博士的房间中。

伦敦街道上也充满着谜团?

虽然本作的舞台是以摩伦特利特快列车为主，但有些时候依然可以和前作一样在街道上探索并解开各种谜题。本作故事开头的伦敦街道上同样有着谜题等待着玩家去解开。与街上的行人们对话，调查各种可疑场所就可以发现谜题并解开它们。



▼从这里就可以前往博士的房间，过道上的摆设会暗藏着什么谜题呢?



▲解开了这个孩子提出的谜题后可以得到什么有用的情报吗?



◀▼一开始雷顿也忘记了博士的具体住所，必须经过一番摸索才能前往那里。



▼博士的房间中留下了类似拼图的东西，将它们拼起来后会解开什么谜题呢?

▲车票是已经用过了的，博士在死前曾经去过什么地方呢?

解谜之旅正式展开

休雷达博士留下的惟一线索就是一张车票，凭借着这惟一的线索，雷顿和卢克搭上了摩伦特利特快列车。他们能够找到消失的"恶魔之箱"的线索，并查明博士的死因吗？在漫长的旅途中，又会有什么新的事件发生呢？

▶列车中有很多房间，客房厨房等设施一应俱全。





列车装修豪华无比



◀列车内的客房装修得相当豪华，这让很少出远门的卢克惊讶不已。

走廊上的奇怪物品

▲卢克在走廊上发现了一个奇怪的物品，这究竟是什么呢？

失踪的小孩



▲这位妇人的孩子好像不见了，切尔米正在进行调查。

可疑的视线



▲卢克和雷顿感觉自己被可疑的视线盯上了，是谁在暗中监视着他们呢？

被称为伦敦第一刑警的男人
切尔米警官

出现在休雷达博士杀害现场的刑警。虽然在前作中就已经登场过，但是他看起来似乎并不认识雷顿教授，其中的原因相信只要玩过前作的玩家都会知道吧。在本作中他会成为雷顿和卢克的有力帮手吗？

诚惶诚恐的切尔米的部下
巴顿



切尔米的助手，行事有着自己独到的风格。虽然看起来比较老成，但实际年龄只有27岁。因为切尔米为人非常严厉，因此巴顿总是表现出一副诚惶诚恐的样子。在杀人案发生后，他和切尔米一起搭乘了摩伦特利快车。

新角色逐一登场

个性十足的角色是"《雷顿教授》系列"的一个特色。由于本作的舞台发生了变化，因此本作中将会有大量全新的角色登场，下面我们就为大家介绍一下本作中的两位重要新角色，值得一提的是这两位角色的声优同样都是由演艺界人士来担任的。

安索尼



声优：大泽隆夫

长久以来一直深爱着某个女子的神秘青年，似乎与"恶魔之箱"之间有着紧密的联系。他的声优是由于出演过《星之金币》等日剧而为国内玩家所熟悉的老牌男演员大泽隆夫。



卡迪娅



声优：大后寿寿花

目前一切都是谜的少女，似乎是游戏中的关键人物。为她配音的是出演过今年春季档日剧《Sexy Voice and Robo》的实力派新人大后寿寿花。



全新的谜题

前作中游戏本身丰富的谜题以及每周通过Wi-Fi更新的谜题让玩家们大呼过瘾。本作中的谜题同样丰富，这里我们就为大家介绍一下本作中率先公布的3个谜题。当然，它们只是游戏中丰富谜题的冰山一角。

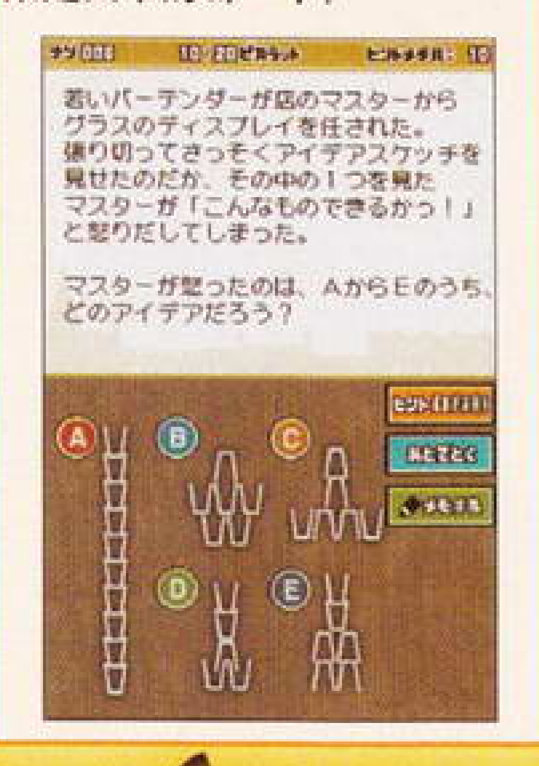
谜题1 博士的房间在哪里？

安德鲁博士给雷顿的信上留下了其住处的相关提示。从安德鲁房间的窗户可以看到红色的旗子以及早晨升起的太阳，他的房间是哪一个呢？



谜题2 无法实现的展示

年轻的酒保奉老板的命令将玻璃杯叠起来展示，酒保将自己的想法画了几张草图给老板看，老板在看到其中一个方案的时候生气地说：“这怎么可能做到。”请问让老板生气的方案是图中的哪一个？



谜题3 气球的颜色

幼儿园的老师让10个孩子闭上眼睛并给每人戴上帽子，之后她让孩子们睁开眼睛看其他人的帽子，如果能发现4顶以上红帽子的孩子可以得到红色气球，否则得到蓝色气球。请问这10个孩子中有多少人可以得到红色气球？



雷顿的皮箱发生变化

玩过前作的玩家应该都知道雷顿教授皮箱的实际作用就相当于一般游戏中的菜单画面。除了前作中就已经出现的“调查笔记”（ちょうさメモ）、“深入谜题”（ふかまるナゾ）、“谜题辞典”（ナゾじてん）和“存盘”（セーブ）项目外，本作中下屏的下方还出现了3个问号，它们对应的项目分别是什么呢？前作的雷顿皮箱中原本也有一些问号项目，比如机器狗的拼装和房间装饰等等，这些项目都会随着游戏进程的推进而出现，相信只要将本作中的剧情进行到一定程度，下屏中3个问号的内容就会明朗。



主题歌演唱歌手Salyu

前作虽然动画的分量非常足，但没有主题歌还是让玩家觉得似乎少了些什么，这一遗憾将在本作中不复存在。为本作演唱主题歌的将是实力女歌手Salyu，配合游戏中精美的过场动画，相信会带给玩家们全新的感动。

Profile

在岩井俊二的代表电影《关于莉莉周的一切》中出演过莉莉周，之后更以“Lily Chou-Chou”为艺名发行了单曲和大碟《呼吸》。2004年改用Salyu为艺名，今年1月刚刚发行了新大碟《TERMINAL》。











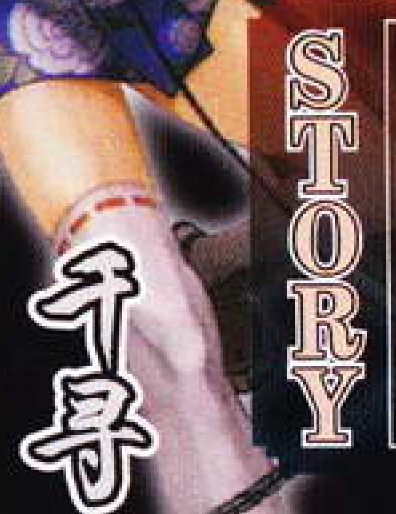
文 宇轩　美编 咕噜

只要是玩过FC的朋友，几乎都没有不知道《魂斗罗》的，那另一个无人不知无人不晓的第三方动作游戏是什么呢？我会说，那是《影之传说》。这款1985年出品的游戏在相隔了22年之后，终于又在NDS上推出续作，让我们来看看这22年前的经典作品会以怎样的新面貌来见世呢？

NDS　影之传说2
かげのでんせつ2

◆Taito◆ACT◆预定2008年2月◆日版
◆对应人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

1985年FC的动作游戏名作——《影之传说》终于在NDS上推出了续作。《影之传说2》的主人公依然是那个22年前叱咤风云的伊贺忍者"影"，不过这一次，还有一个名为"千寻"的女忍者也会加入。他们将共同解救出被万恶之源——雪草妖四郎所绑架的具有强大灵力的雾姬。除了画面和系统大幅进化之外，游戏还会同时将画面延伸至两个屏幕上，原本就注重"高度感"的《影之传说》一定会有更好的表现。



千寻

STORY

姐姐雾姬因为拥有强大的灵力而成为大巫女，并在远离人烟的宅邸中修行。而与她性格正相反的妹妹千寻则被寄养在忍者之里进行刻苦的修炼。千寻知道自己也同样拥有和姐姐不相上下的灵力，只是并没有释放出来。当雾姬被抓走的时候，心情过于激动的她终于将潜藏在心中的灵力解放，从而获得极为强大的力量。变得能够与妖四郎所创造的魔灵互相匹敌的千寻，为了救姐姐，只身前往了"妖四郎"的大本营——夜美城。

伊贺之里的少女忍者，好奇心极强。擅长使用锁镰和砝码做为武器。

灵活利用双屏特性！




▲普通战斗的时候，上下两个屏幕都将被扩展为游戏画面，而非战斗的时候，上屏则用来显示人物对话。

利用疾风般的速度，在空中战中制霸。



▲敌人发射出的忍术与手里剑可以使用忍者刀反弹回去。





日本江户时代初期，德川家康得知雾姬拥有强大灵力，便想招其进入江户城中。在进城的途中，雾姬被不知名的忍者绑架，守护雾姬的忍者“影”在敌人压倒性的攻击下命丧九泉。但是，封印了雾姬灵力的勾玉使影再次复活，并拥有了超人的能力。另一方面，德川家康得知是灵能力者雪草妖四郎指使手下忍者雪乃介绑架雾姬，便派遣服部半藏前去夺回雾姬……

影

只按照自己的意志行动的伊贺忍者，是服部半藏的弟子。





▲忍者刀属于近距离战斗用武器，对付远处的敌人，则需要使用手里剑进行攻击。

雾姬

被称为“日本大巫女”的女性，拥有强大的灵力。

多彩的忍术

在流程中入手的“元素之玉”可以组合出多种忍术，将它们装备之后就可以在战斗中使用。



▲除了忍术之外，输入特定的指令也能够发动某些必杀技。



▲贯穿天际的火炎，属于上级的忍术之一。游戏中到底会有多少种不同的忍术呢？



雪草妖四郎

初代《影之传说》中登场的BOSS是万恶的根源。

人物介绍



罗兰一直接受原骑士团长，也就是罗兰的父亲的严格教导，因此他是一个非常合格的骑士。为了保护国家，他不惜投入到战火中去。



正在修行魔法的魔女，目前的等级是"光之魔女"修行阶段及"火之魔女"见习阶段。她接受了师傅的命令把师傅的亲笔书信送给卡鲁纳威国的女王。



主角罗兰的兄长，同时也是一名擅长使枪的枪骑士。性格十分豪爽大方，但同时也有十分细心的一面，一直照顾着弟弟罗兰。



开发神秘"辉石"的成员之一，对于"辉石适应者"的罗兰一直抱有竞争心态。



卡斯特在骑士团中荣耀最高的骑士，是被人称为"鲜红的铁犀骑士团"的团长，为人忠厚老实。

文 琉璃　美编 咕噜

Luminous Arc 2

ルミナス アーク ～ウィル～



力量越强 责任越大！

距离前作发售刚过半年时间，MMV便马上公开了他们的人气作品"《光辉圣约》系列"的最新作——《光辉圣约2 意志》。相对试验性较强的前作来说，本作除了延续前作华丽的画面风格和悦耳的音乐外，在游戏系统方面也进行了强化，加入了很多新的要素，让本作变得更加饱满，让玩家们上手之后便欲罢不能，究竟《光辉圣约2 意志》有什么能够吸引人的地方？现在就让我们一起领略一下它的风采吧！

NDS　**光辉圣约2 意志**
ルミナスアーク2 ウィル
◆MMV◆S・RPG◆预定2007年冬◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

～STORY～

这是一个由魔法所构成的文明世界，
女王骑士团和利布魔法协会一直在维护着这个世界的和平。
但是，无情的战火却因"魔女战争"而在这个世界蔓延开来。
敌人火速袭击了隶属魔法协会的拉比斯研究所。
在这场战斗中，
年轻的骑士罗兰第一次见识到了战争的残酷，
也第一次投身到战斗中去。
罗兰非常的幸运，
在战斗中他使用一种神奇的"辉石"击退了敌人。
但同时，有了这种神奇的力量，
罗兰不得不肩负起与"暗之魔女"的战斗的命运……



心地善良的女王，不忍心看自己的臣民饱受战争的摧残，一直为此心痛和耿耿于怀，想早点结束战争。



不遵守魔法协议，擅自脱离"魔法组织"的暗之魔女。她是引起所有灾难的元凶。



暗之魔女法蒂玛的使魔，利用自己的能力在王国之中掀起了轩然大波。

关键词

辉石：可以让持有者使用魔法的器械，但要求使用者具有很高的天分，持有"辉石"的人能够成为光之骑士。为了与灾难之源的暗之魔女战斗，索菲亚女王命令罗兰的发小修达纳开发了"辉石"。

魔女：具有强大能力的少女们，她们的力量受到"利布魔法协会"的管理和制约，必须在规则之内使用能力。但是，魔女法蒂玛却违反了这样的规定，擅自随便使用自己的能力，对整个王国造成了巨大影响。

卡鲁纳威王国：一直由女性所统治的魔法王国，是一个充满和平和阳光的美丽国家，大家在以女王为首的3个骑士团统治下，一直过着幸福的生活。

暗之魔兽：使用极大魔法能力维持行动的怪物，也是暗之魔女法蒂玛用以毁灭卡鲁纳威王国的工具，本来魔兽这种生物是不会使用魔法语言的，但是不知道为什么这只却能够使用。

更加自由的游戏系统

作为一款人气游戏的续作，本作对前作一些欠缺的部分进行了调整，让游戏的自由度更高，玩家可以根据自己的喜好来发展剧情，体现了游戏的丰富多样性。也让玩家能够真正依靠自己的意志来掌握游戏的进程。

"自由"

玩家可以根据自己的喜好决定游戏的路线，以及触发剧情的顺序，同时也可以自由选择同伴，让游戏更具备主观能动性。



▲在游戏的主要舞台卡鲁纳威王国中，玩家可以根据自己的喜好决定前往的地域，不同的地域能够触发的剧情也不尽相同，所以该如何取舍得看玩家自己了。



▲在战斗中，如果有能够对话的角色，系统会在画面中作出提示，这点十分体贴。不过对话结束就直接进入战斗，是否有什么内情在其中？



▲战斗结束后，玩家还可以选择同伴对话。前作中如果同伴亲密度高的话还会送给主角特殊道具，不知道这个系统本作会进行保留吗？

让饰品增加自己的攻防能力吧！

在战斗中，敌人会随机掉落被称为"魔法晶石"的装饰品，每个角色身上可以携带3个不同的魔法晶石，而它其中所蕴涵的力量可以在战斗中帮助角色。值得一提的是，特殊角色身上掉落的魔法晶石能力是惟一的，而且十分珍贵，因此千万不要放过任何一个重要的敌方角色哦！



▲使用具有"贯通"的魔法晶石装备给长距离攻击角色，攻击效果可以大大提升哦！



▲让回避率高的角色装备"反击"技能，可以保证同伴在乱军之中快速杀出一条血路，也是最节省回合数的攻击方式。

契约之戒

主角可以与魔女交换"契约之戒"达成契约，之后在战斗中可以就利用特有的技能发动魔女的特殊能力，不同的魔女所赋予主角的能力是不一样的，不过这种能力的提升是否需要提高角色的好感度来实现？目前还是一个谜……



▲在战斗中，只要与魔女缔结了契约，主角就可以通过特殊的技能使用她们的能力，而且从效果上看，这样的能力十分强大，因此大家可要好好选择。

■与魔女缔结契约的"契约之戒"，从外观来看是个十分美丽的戒指，不知道戒指的效果是否也与结婚一样，必须从一而终？

丰富多彩的战斗系统

《光辉圣约2 意志》在前代的基础上，在战斗系统中加入了很多新的要素，更加强调了游戏的战略性配合，而且部分战斗还会出现复数胜利条件，让战斗的难度更上升一级，究竟大家有没有信心成功战胜敌军呢？让我们翘首以待发售日的到来吧！



▲要时刻提防敌人的援军出现在自己后方，给予自己致命一击。

勝利条件
山頂までたどり着け！
山賊の大将を倒せ！
主人公が倒れる
味方の誰かが倒れる
敗北条件

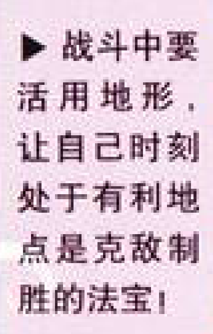
▲两个以上的胜利条件让战斗的难度加大，对玩家来说，也更具有挑战性。

掌握有利地形

战斗中的地形要素依然非常重要，站位的落差对攻击力会产生很大影响，同时，本作对攻击方向也进行了强调。如果在敌人背面攻击的话，产生的效果远远大于正面进攻，所以大家千万不要做出一骑当千的错误举动哦！



◀正面攻击是最普遍的进攻方式，但攻击效果却不是最好的，另外，我们也要防止被敌人从背后偷袭哦！





▶战斗中要活用地形，让自己时刻处于有利地点是克敌制胜的法宝！

掌握战斗时机

在一场战斗中，除了地形对结果会产生作用外，其实战斗的时机也十分重要，仔细分析双方的行动力，先敌人一步行动，对战斗的结果会起到决定性作用。在战斗的时候，大家可仔细考虑行动顺序，占得有利先机哦！



▲ 游戏系统会根据每个人的行动力决定他们的行动顺序，按照合适的顺序来布置合理的战术，就可以把敌人打到毫无还击之力！



PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.11

进入9月份，PSP-2000大量上市。正当不少玩家持币观望的时候，却传来了新型PSP被破解的消息。破解如此迅速，出乎所有人的意料。看来玩家们可以放心地更换新机种了。下面一起看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

PSP游戏破解继续



随着PSP-2000的发售，索尼也加强了游戏攻势，近期又有不少新游戏被DUMP。被成功DUMP出来的游戏ISO包括万众期待的大作《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《Fate/老虎斗技场》、《死人头 弗瑞德》、《机密武装 蔓延》、《幽灵行动 尖峰战士2》还有《寂静岭 起源》泄漏版等。

PSP-2000被破解



一切都显得那么突然，当M33小组于9月初发布PSP-2000的自制固件M33 3.60时，很多人都不敢相信消息的真实性。M33 3.60基于索尼官方的3.60固件，拥有3.60的所有功能，可以正常工作于PSP-2000上，运行自制软件和游戏。但由于核心模式不同，部分1.5版的软件运行起来还有问题。本次的M33 3.60只能用于PSP-2000，PSP-1000用户想体验最新功能还需要耐心等待。另外，在9月13日，索尼新推出的3.71版系统已经成功被导出，看来M33 3.71也为时不远了。有关新版PSP破解的详细操作请见本辑《掌机王SP》相关文章。

模拟器



MasterBoy新版推出

PSP上的GB、SMS、GG模拟器MasterBoy于9月4日发布V2.02版。新版在启动EBoot文件中加入了图标、背景图片和音乐，修复了无法正常保存的错误，提升了SGB模式的运行速度，每个文件夹最多能装1024个文件。

uo SNES TYL 新版公开

改版的PSP用SFC模拟器uo SNES TYL于9月初发布V0.42me+V32版。新版对snesadvance.dat进行了调整，可以自定义背景音乐文件，同时按L、SELECT键能调出设置菜单，改变了pic1.png等图片文件。

Mame4ALL 新版发布



PSP上的街机模拟器Mame4All于9月8日推出V4.7r2版。新版可以调节CPU运行速度，支持以480×272象素全屏显示游戏，可以更换皮肤，能播放MOD、IT、OGG等格式的音乐。新版中当进入系统菜单或者游戏暂停时CPU会以133Mhz速度运行，另外还修复了部分游戏的运行错误。

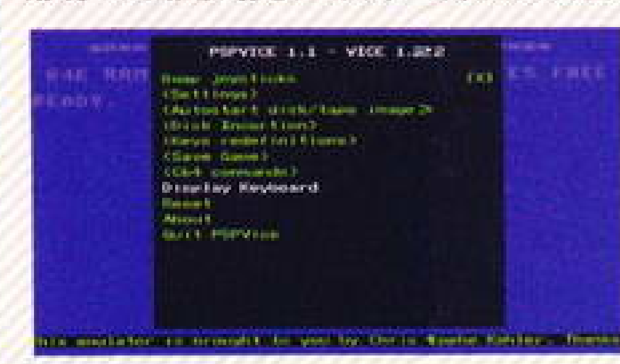
PSP Atari800 新版发布



PSP上的Atari游戏模拟器PSP Atari800于9月8日推出V2.0.3.2版。新版改变了菜单界面，修复了右摇杆的操纵错误以及操纵配置问题，改进了游戏记录读取、存储界面。

PSP C64 新版推出

PSP上的C64模拟器于8月底发布V1.1版。新版支持立体声效果，加入了快打功能，



提升了游戏速度，可以浏览记忆棒内的文件夹，采用了新菜单。

自制软件

Bermuda CS 新版推出



PSP上的绘图软件Bermuda CS于9月初发布V8版。新版采用全新界面，包括50余种字体，16种刷子，采用新方式选择色彩，可以将图片保存为刷子，CPU可以在333Mhz、222Mhz、100Mhz之间切换，修复了新建图片可能崩溃的问题。

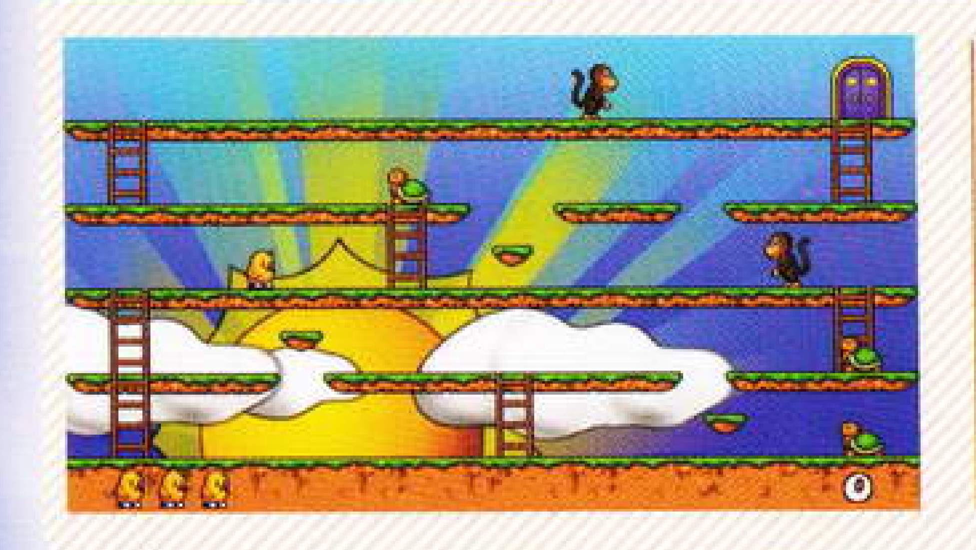
LightMP3 新版公布

PSP用音乐播放软件LightMP3于9月2日推出V1.5版。新版在程序启动时自动检测屏幕亮度并询问是否降低，支持22Khz、24Khz以及48Khz采样率的MP3文件，加入快进功能，修复了删除scrobbler.log文件后又重新



创建的问题，如果MP3的码率不支持还会显示提示信息。

同人游戏



《Chipke》新版推出

PSP上的动作小游戏《Chipke》于9月12日发布Alpha版。游戏规则很简单，玩家要操纵黄色的小鸡避开乌龟、猴子等敌人的攻击进入大门。游戏中，用方向键操作小鸡移动，按×键跳跃，按○键可以举起鸟蛋，再按○键则能将鸟蛋扔出消灭敌人。

《Space Assault》新版发布

PSP上的射击游戏《Space Assault》于9月6日发布V0.3版。新版中敌人会发动攻击，我方战机会损毁，能记录最高分数。游戏场景比较单一，玩家操纵战机攻击硕大的敌机。用方向键移动战机，按×键发射子弹，按START键暂停。屏幕左上方的数字为敌机的HP值，降为0时敌机坠毁进入下一关。



软件学院

用iRShell玩电脑硬盘内游戏

软件名称：iRShell
最新版本：V3.61
软件作者：AhMan
相关网站：http://www.irshell.org



PSP已经成为名副其实的多媒体娱乐掌机，除了能玩游戏外，还能看电影、听音乐。功能多了，PSP记忆棒中的文件也爆炸式地增长。下载了最新的游戏，却发现记忆棒已经满了，而删除哪个文件都舍不得。相信这是很多玩家都头疼的问题。虽然现在4G记忆棒已经非常便宜，但对很多玩家来说，别说4G就是16G容量恐怕也不够用。有没有好的解决办法呢？最佳答案就是将硬盘当成记忆棒来用！iRShell可以通过USB连线或者无线网络访问电脑硬盘，并运行硬盘内的游戏和软件。这次，我们就为大家介绍具体的使用方法。

在英文里面，“IR”表示红外线的意思。iR Shell的作者AhMan初衷也是将软件开发为专业的红外线程序。Sony为PSP内置了红外线接口却没有加以利用，但事事总是难以预料，谁也没曾想到这个不引人注意的小小接口却催生出一款功能如此强大的软件。下面我们就来简单介绍一下如何通过iRShell玩硬盘上的ISO游戏吧！

安装iRShell



解压文件(A)...
解压到当前文件夹(X)
解压到 iR_shell\(E)
EditPlus

从网上下载iRShell最新版V3.61，下载完毕后解压缩。

2



将IRSHELL目录以及包含的所有文件夹拷贝到PSP记忆棒根目录下。

3

iR Shell提供了针对1.50官方固件、2.71官方固件HEN引导以及3.52自制固件三种固件版本的EBoot文件，我们根据需要拷贝到记忆棒PSP\GAME、PSP\GAME150以及PSP\GAME352目录下，记得一定要根据自己小P的固件选择适合自己主机的程序文件，使用错误可能导致ISO引导等功能无法使用。

GAME150 GAME271 GAME352



在PSP上运行iRShell，首先进入主界面。简单介绍一下软件的操作按键。

按键	功能
方向键	移动光标
START	调出帮助菜单
SELECT	回到主界面
×	确定，进入下级目录
○	取消
□	切换功能模块
△	回到上层目录
L＋R	重启软件
音符键	屏幕截图
滑杆下	退出软件

USB连接模式

使用USB连接线将PSP与电脑连接起来，iRShell可以读取电脑硬盘中的文件并运行。

所需配置：PSP、记忆棒、USB连接线、电脑





下载PSP专用USB驱动到电脑然后解压缩。



将PSP通过USB线与电脑相连接。

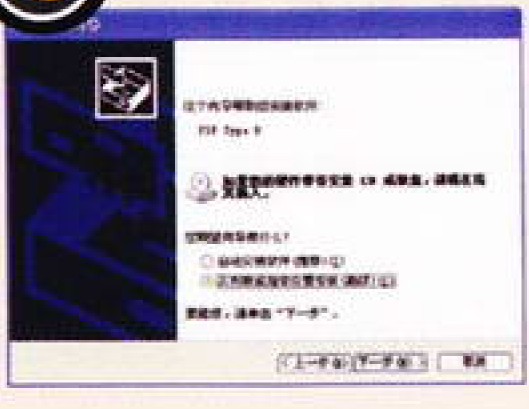


运行iRShell进入主界面，将光标移动到Toggle USBHost图标上，按×键。



电脑端提示发现新硬件，并弹出新硬件向导。选择"否，暂时不"选项，并点击下一步。





选择"从列表或指定位置安装"选项，点击下一步。

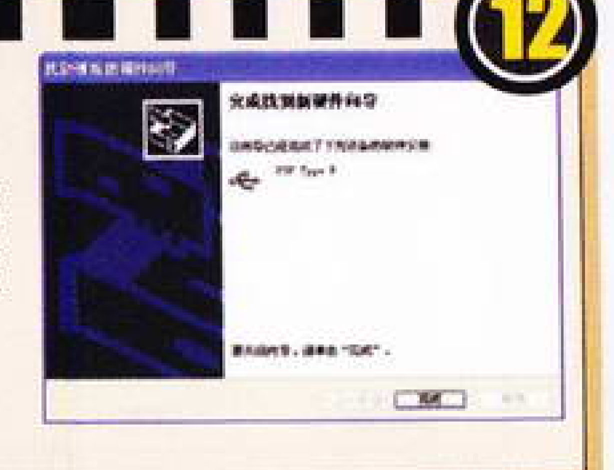


勾选"在搜索中包括这个位置"选项，点击浏览，将目录选择为刚才下载到的USB驱动目录，并点击下一步。





系统开始安装驱动，将驱动文件拷贝到系统文件夹。



点击完成按钮，完成安装过程。

13



此时进入 Windows 的设备管理器，我们可以发现 PSP 被识别成名为 PSP Type B 的设备。

14



将下载的USBHostfs文件解压缩，并拷贝到PSP用文件所在文件夹的根目录。比如你的PSP游戏和程序都放在电脑D盘download中，则将USBHostfs的所有文件拷贝到D盘download目录内。





双击运行usbhostfs.exe，弹出DOS命令运行窗口。

16



PSP端，将光标移动到Toggle USBHost上，按×键。此时，DOS命令运行窗口出现“Connected to device”字样表示已经连接到PSP设备。



PSP端将光标移动到Directiory View图标，按×键进入。



18



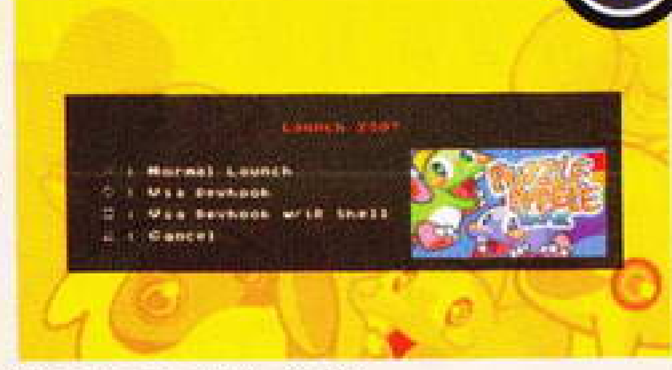
将光标移动到usbhost0:/，按×键进入。





iRShell会罗列电脑硬盘目录内的文件。

10



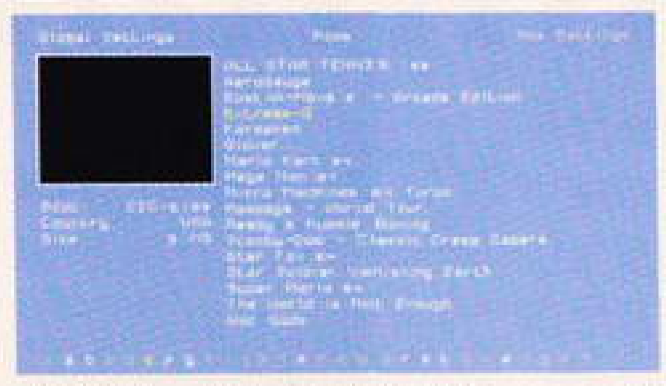
将光标移动到游戏ISO文件上，按×键，iRShell会显示ISO文件信息。

11



再次按×键确定，游戏开始运行。

12



除了ISO以外，我们还可以运行硬盘中的自制软件，以及播放视频、MP3音乐、浏览图片等等。

Wi-Fi连接模式

PSP内置了无线网络模块，让无线传输数据变得方便。我们也可以通过无线网络访问电脑硬盘运行各种文件。

所需配置：PSP、记忆棒、一台配置具备软AP功能无线网卡的电脑或电脑（已配置无线网卡）和无线路由器组合。





设置好无线路由器和电脑上的无线网卡，确保电脑可以通过无线网卡连接无线路由器。





PSP端运行iRShell，将光标移动到最下方的Configurator图标上，按×键，再按×键进入设置画面。

25



在设置中找到无线网络设置，XMB Network for Nethost为无线网络名称，NetHost IP为电脑端的IP地址。



按×键进入具体项目输入参数。输入完毕后，按○键保存回到主界面。



按键	功能
方向键	移动光标
按键	功能
滑杆	移动字符选择块
○、□、×、△	选择对应字符
←、→	左右移动光标
↑	删除前一个字符
↓	输入空格
SELECT	取消输入
START	确定输入



将下载的NetHostfs文件解压缩，并拷贝到PSP用文件所在文件夹的根目录。

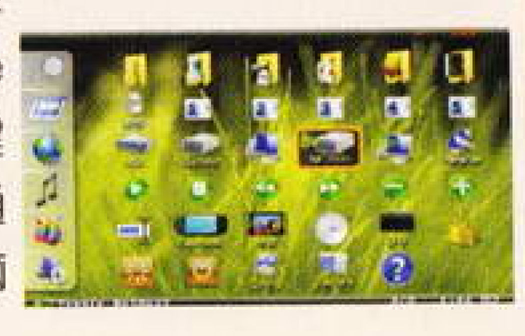
28



运行nethostfs.exe，弹出DOS命令运行窗口。

29

iRShell主界面中选择Toggle NetHost，按×键确定，PSP开始通过无线网络同电脑建立连接。



30



DOS窗口中出现了PSP的IP地址，表示连接成功。

31



将光标移动到nethost0:/，按×键进入，iRShell会罗列显示电脑硬盘内的文件。

32



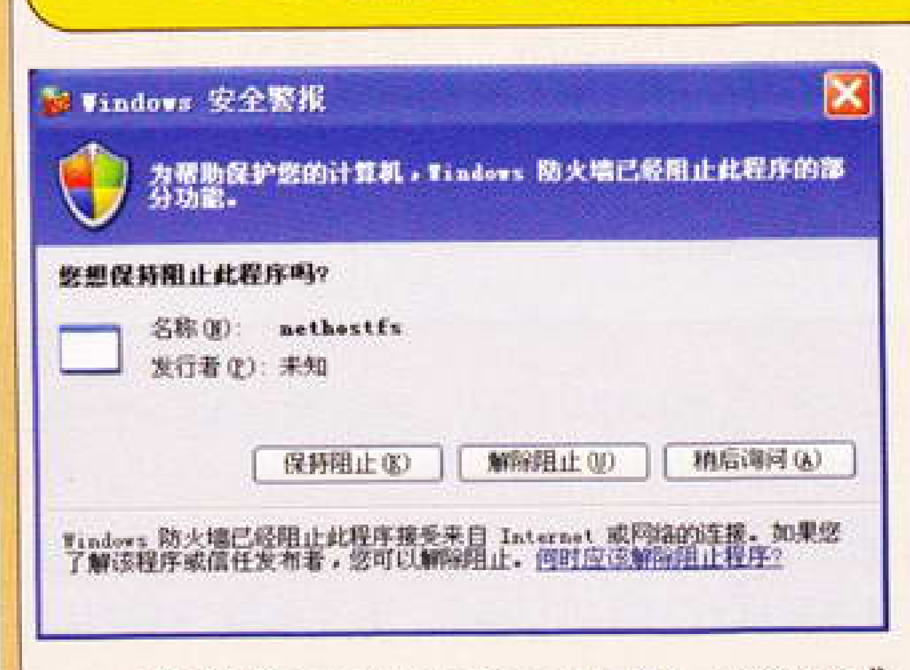
与USB连接模式一样，Wi-Fi连接模式下，我们也能够运行硬盘中的ISO游戏、自制软件以及欣赏MP3音乐、PMP视频等。

通过iRShell，电脑硬盘就变为容量巨大的记忆棒，还省去了我们来回拷贝文件的麻烦。

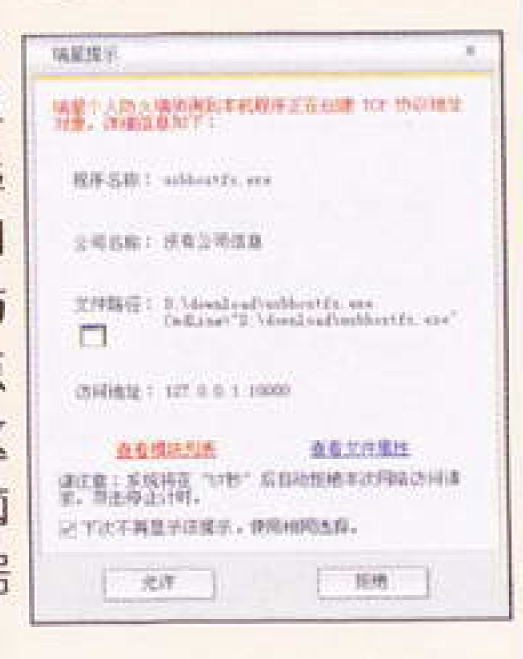
TIPS Wi-Fi模式下运行游戏很卡

通过无线网络与电脑相连，会发现运行ISO会卡得很厉害，甚至连播放MP3音乐都会顿。这主要是由于无线网络数据传送不稳定造成的。如果我们不用无线路由器作为中介，而是通过点对点的方式，将PSP直接与电脑相连，则情况会好一些。当然要想流畅地玩游戏，还是采取USB连接这种有线的方式最好。

TIPS 运行usbhostfs.exe或nethostfs.exe无法连接



电脑端运行usbhostfs.exe或nethostfs.exe，在PSP端点击相应图标后，弹出的DOS窗口也不提示已经连接。出现这种情况最大可能是因为电脑端的防火墙软件阻止了数据传输。如果你使用的是Windows XP SP2，运行usbhostfs.exe或nethostfs.exe会弹出安全警报对话框，此时要选择“解除阻止”。如果安装了瑞星防火墙等软件，要点击“允许”按钮。这样才能保证电脑和PSP之间数据的正常传输。



虽然上市时间不长，但PSP-2000的价格已经下降到合适价位，甚至有商家报出了1300的低价。加上破解助力，估计PSP-2000掀起购买热潮。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://www.tg777.com/Software.asp?id=4265。



新版PSP拆机解剖

——解析PSP–2000轻薄秘密

文 米格

相信不少玩家都想一睹新版PSP的内部结构吧！究竟新版PSP做出了哪些改良，才使它减肥如此成功？小编米格这次就来为大家解剖新版PSP，一步步教你如何掀起新版PSP的外壳，感兴趣的话就一起来动手做吧！



▲即将被放上手术台的新版PSP。

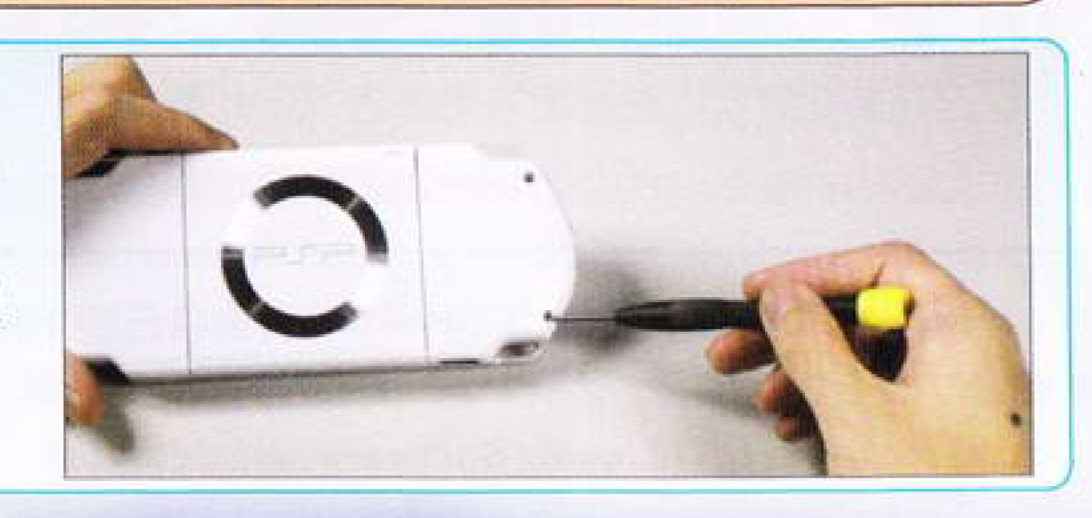
其实拆机并不是一件多么复杂的事情，只要大家做足了准备工作，参照下面的步骤一步步做下去，就能轻松解剖新版PSP。而学会拆机对自己也是有着一些益处的，首先，拆机能够增强大家的动手能力；其次，学会了拆机，再遇到滑杆失灵这种小问题，只要稍加研究，想想办法，自己也能完美解决，再不必被JS宰掉100元的冤枉钱了；再次，拆机有助于大家了解自己手上的新版PSP主板版本之类的信息，这样在今后升降级或进行其他需要了解硬件版本的时候自己就有所准备，不必找别人咨询半天了。不过拆过的机器屏幕清洁度可就没有保障了，拆开后的液晶屏表面很容易粘灰，不易清洁，而且电池槽贴纸需要揭开、螺丝上可能会留下划痕，拆过的机器往往会有明显的折旧，大家一定要有觉悟再拆。另外拆机前一定要注意用手摸一下暖气片或水管将手上的静电放掉，防止造成某些电子元器件意外损伤。下面先来说一下拆机前的准备。

必须准备的道具：十字口、平口小螺丝刀各一个，新版PSP一台，屏幕清洁布一个，干净无尘的手术台一个

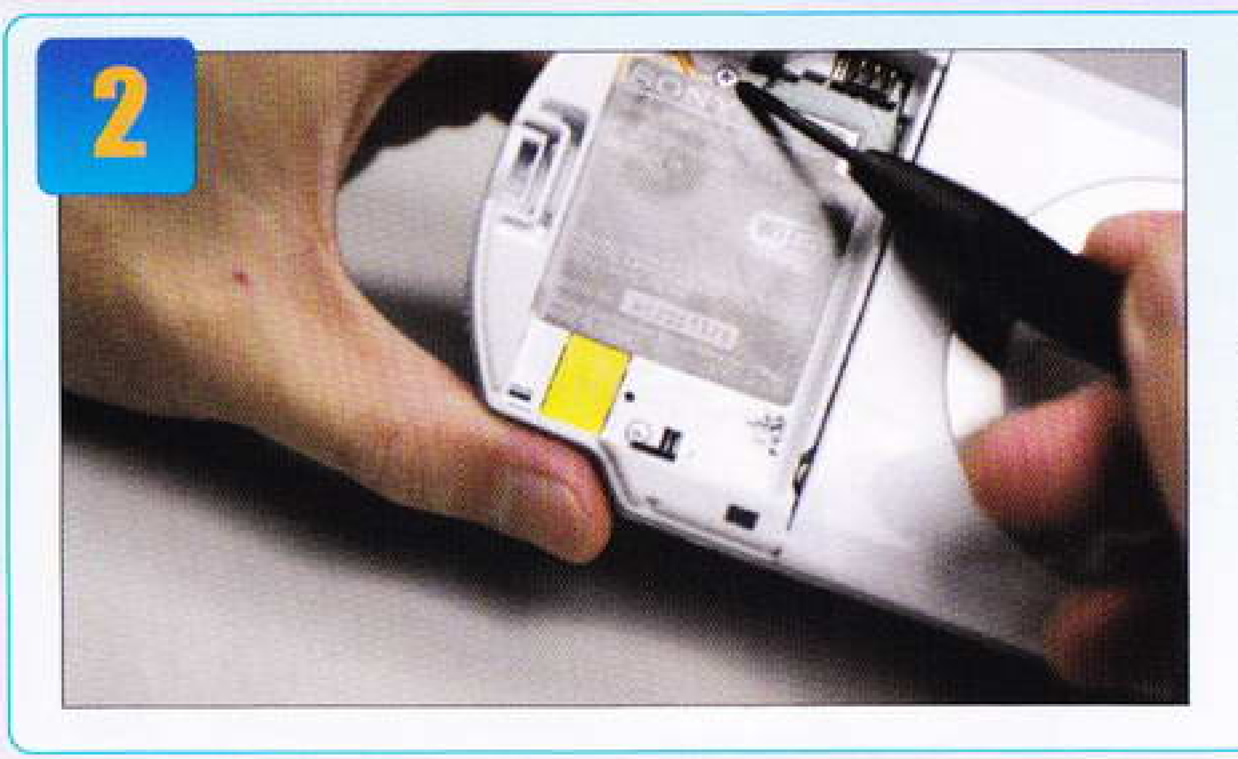
建议准备的道具：数码相机，用来随时记录拆卸过程，以便拆完再装时做参考；双面胶，用来贴拆机时揭起的电池槽贴纸；镊子，用来完成夹取螺丝等工作。当然，个人根据习惯不同，还可以准备一些其它自己习惯使用的小工具。下面我们就一起开工吧！



拆机前首先我们要搞清新版PSP有几颗螺丝固定。首先是拆掉主机背面的两颗螺丝。



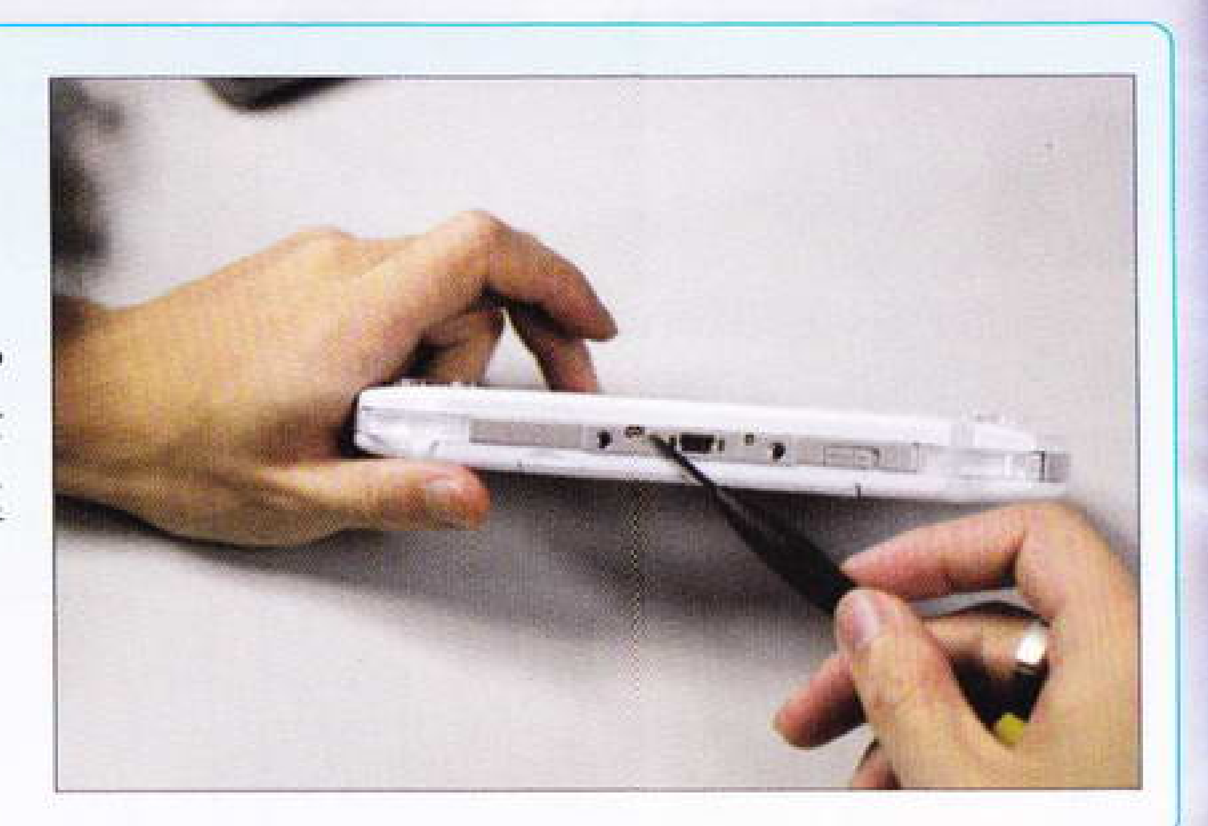
2



在PSP电池槽中还隐藏着两颗螺丝，一颗在上部，一颗隐藏在下方贴纸的下面。



与旧版PSP相比，新版PSP还多了顶部的两颗小螺丝，旋下后记得与刚刚拆下的四颗大螺丝分开放以示区别。







在主机底部的中央还有一颗小螺丝。主机外部一共就由这7颗螺丝固定着。

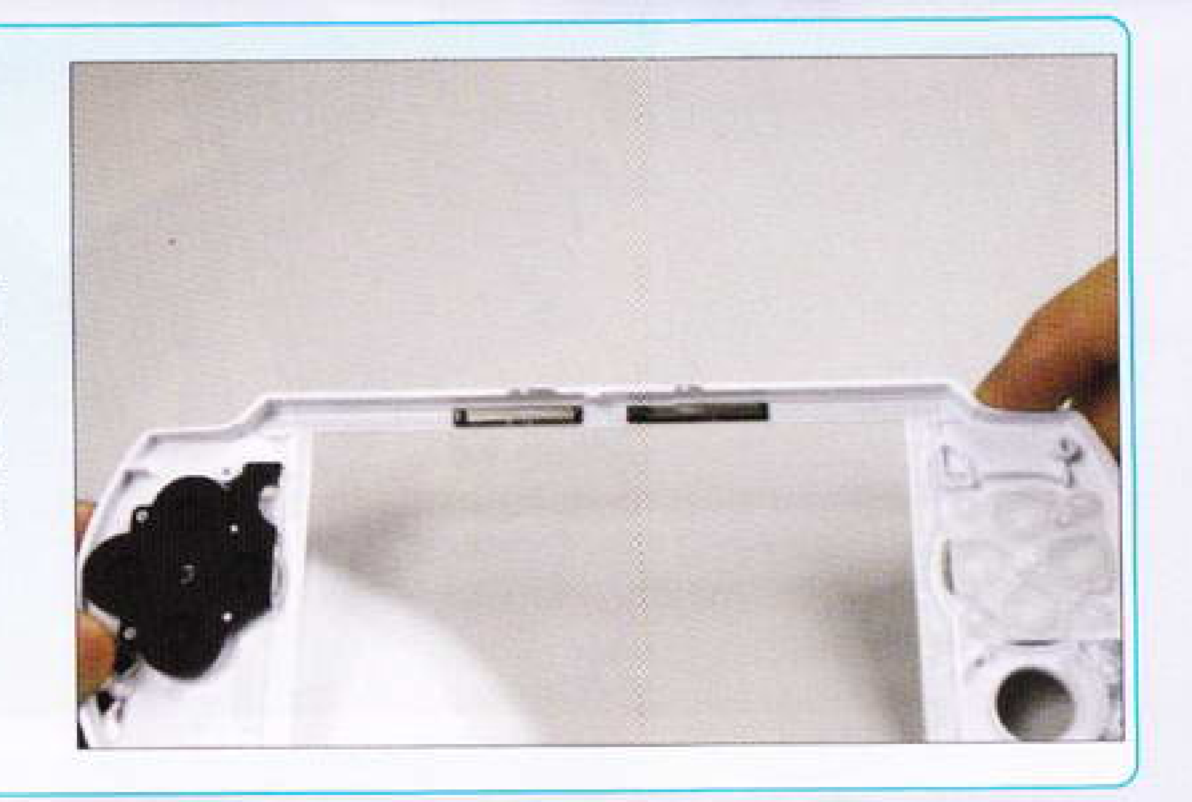


拆完螺丝后，将新版PSP平放在桌面上，就能轻轻掀起主机上壳了。





看看拆下的顶盖，最上方的两个黑条是用来压屏幕的，起到很好的固定作用。左右两侧分别是控制键和方向键。滑杆头这次并没有固定在顶盖上。



7

新版PSP在按键设计上有不小的改良，方向键相比旧版PSP更加凸起，手感好了许多，对于喜欢玩格斗游戏的玩家而言绝对是不错的选择。

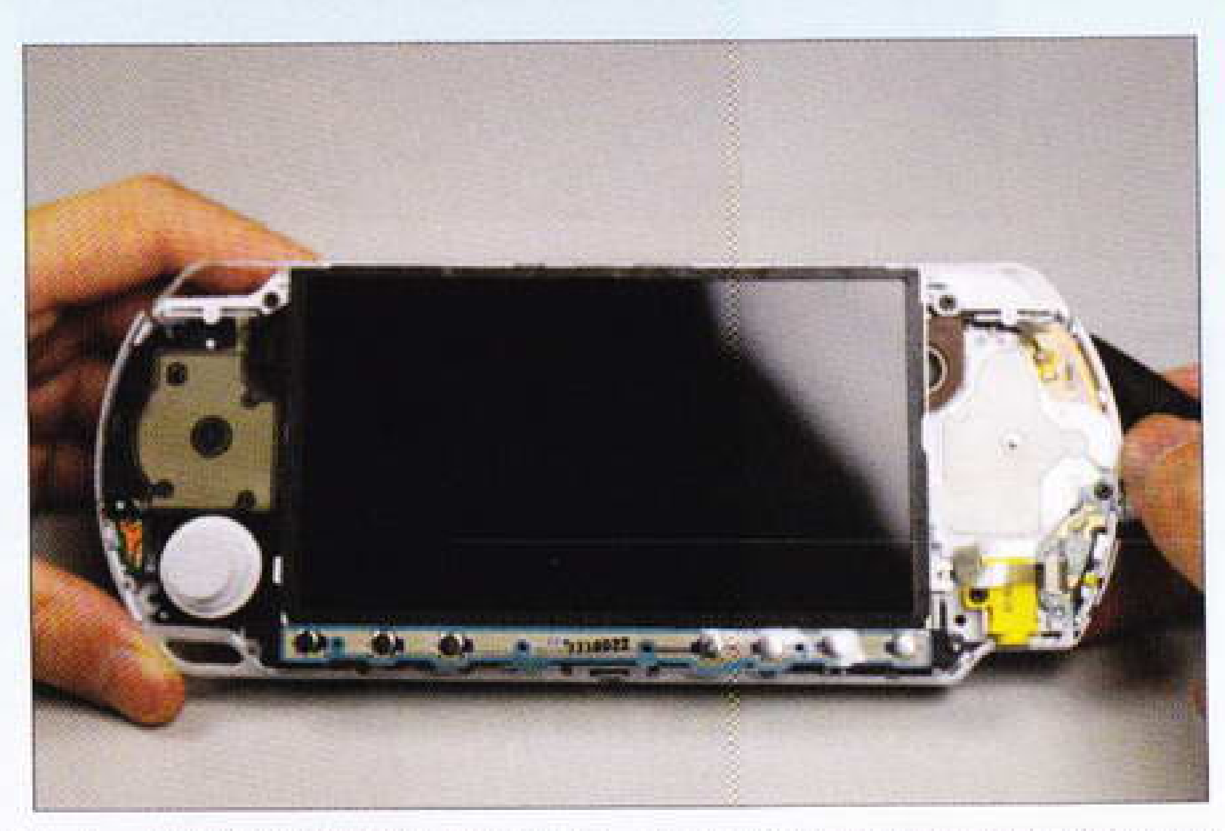


8

右边的控制键也进行了不小的改良，□键也不再有导电橡胶内移而通过按键折角来传递压力的失败设计，新的导电橡胶感应模块设计更完美，不再有偏位现象，只是按键靠近屏幕的一侧分别剪裁了一部分。

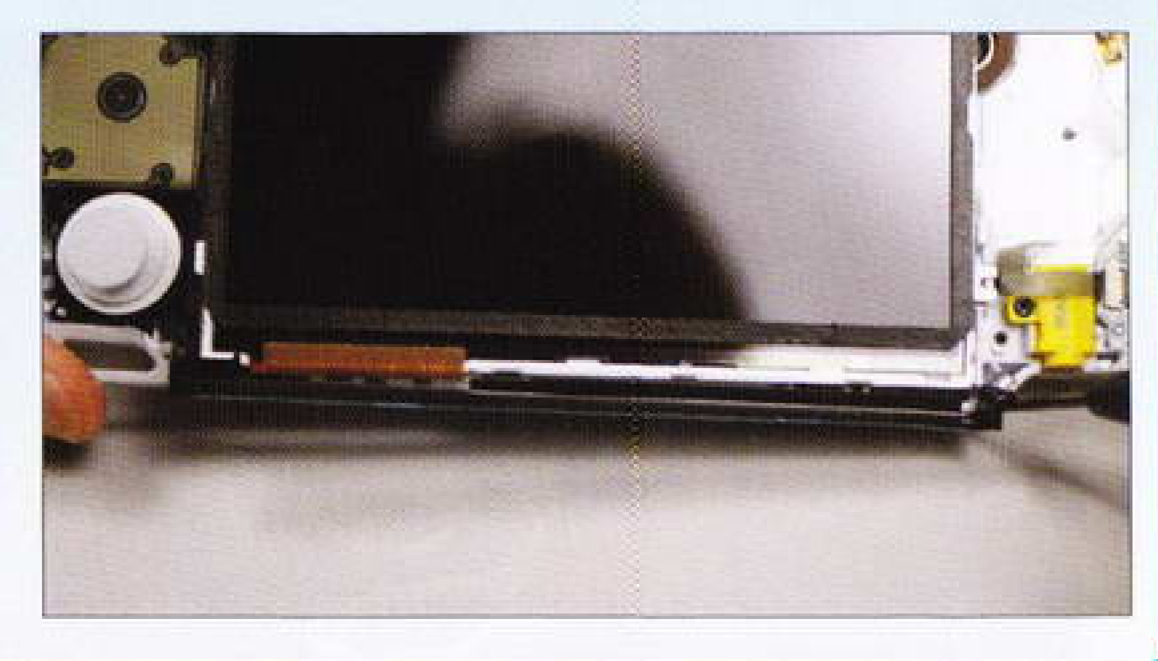




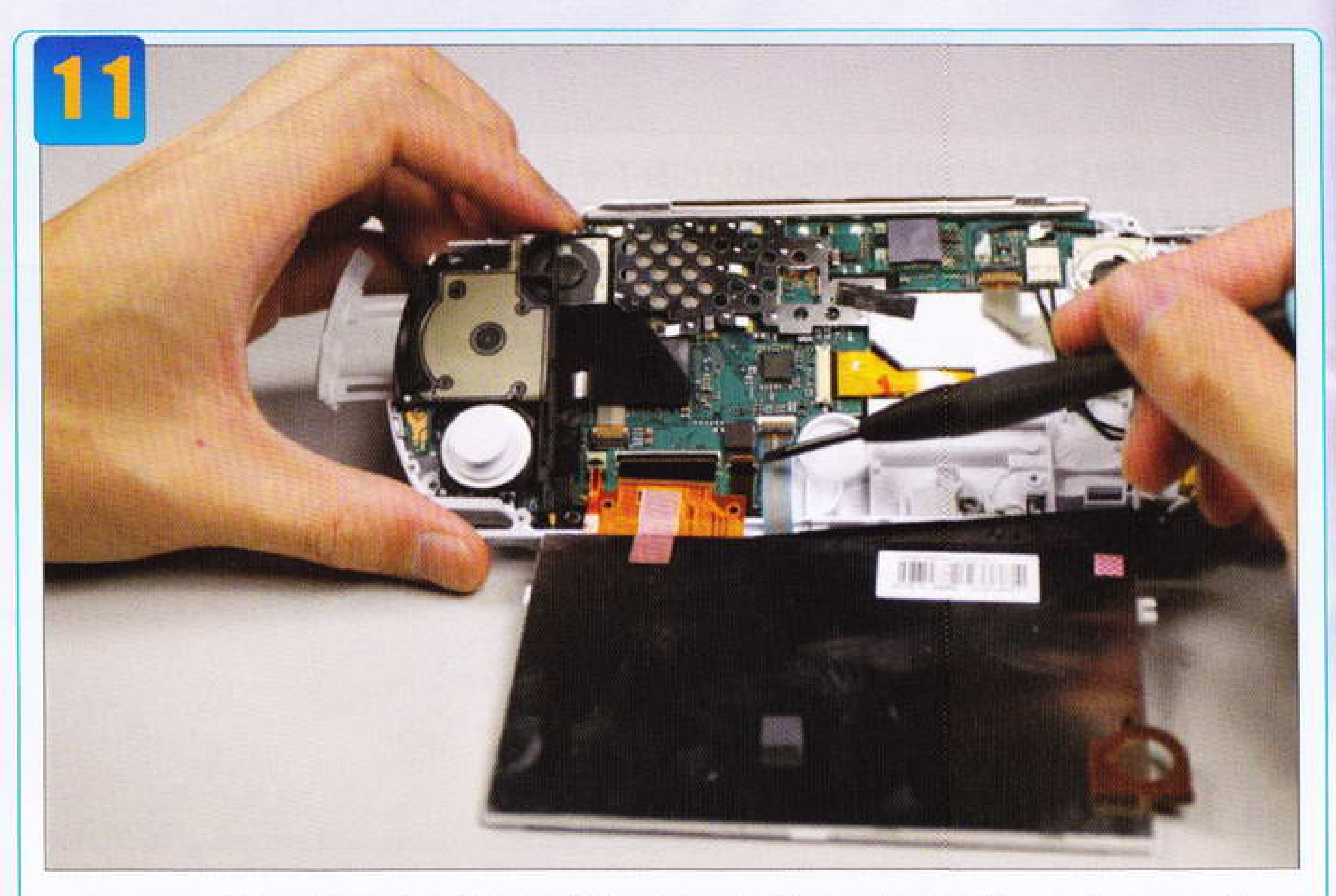


再来看看主机，左右两侧按键的感应电路做了很大改变，与原来那种裸露在外的感应电阻不同，这次采用了贴纸内封的结构。而且新版PSP的滑杆头也固定在下壳上，而不像以前固定在上壳，这样就减少了偏位引起的滑杆失效的问题。欣赏完后，我们先将L和R键拆下。L、R键并没有做任何改良，可以说手感依旧如旧版PSP一样硬硬的。

10 下面我们来拆液晶屏。在拆液晶屏之前一定要先将压在液晶屏下侧的控制按键感应条拆掉。用平口小螺丝刀将右侧的塑料卡挑起，就能把这部分拆下来了。不过一定不要急着把它拿下来，因为后面还有排线卡在主板上。

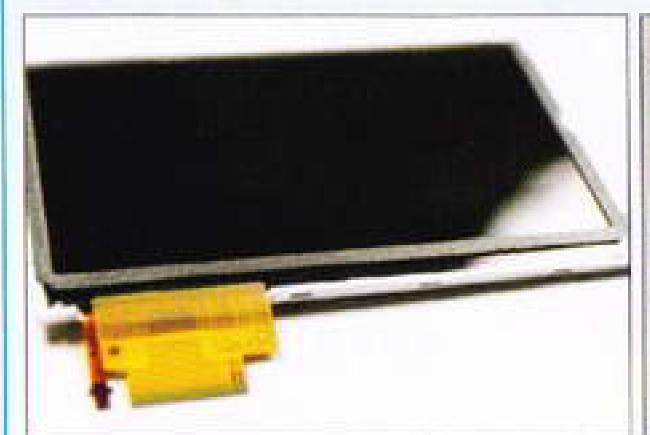


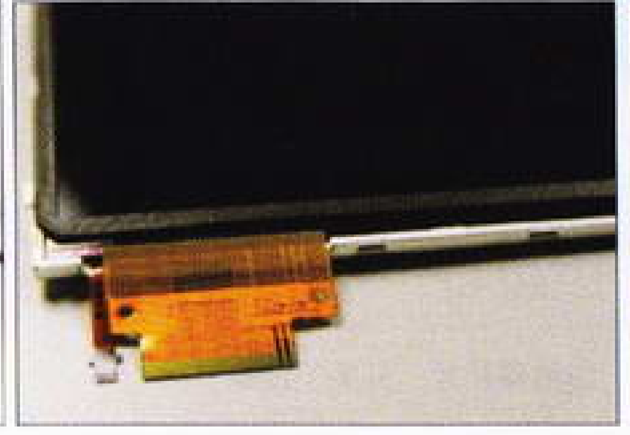
11



拆下前面压着的感应电路，就可以沿着右侧用平口螺丝刀将液晶屏从卡位中撬起，然后依旧别急着拿下，而是向下翻过去，待排线都裸漏出来后一一将卡子翻起，取下排线，就能将屏幕以及前面的控制按键电路板拿下了。

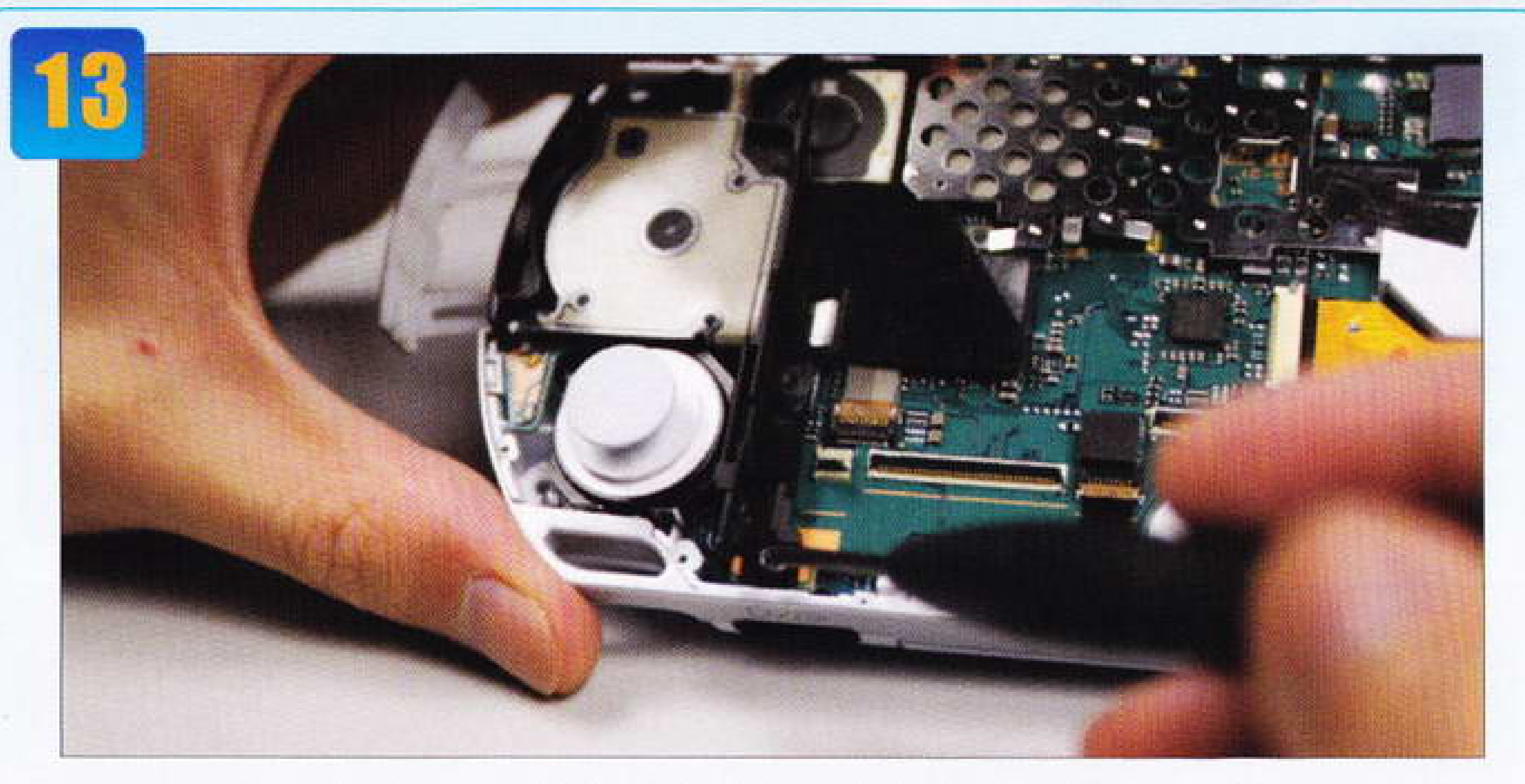
12 仔细观察一下新版PSP液晶面板会发现，它要比旧版PSP液晶面板薄许多，这也是促使新版PSP变薄的一个原因。液晶屏周围的边框也小了很多，这样也有利于□键不再严重偏位，不过由于边框太窄，原先印在旧版P SP液晶屏宽边上Sharp的字样这次也没了。另外液晶屏幕下方还有海绵垫，以防压到下面的主板元器件，而屏幕背后的贴纸上米格发现了MADE IN CHINA的字样，看来整台机器的所有零件也都是在我国制造的。







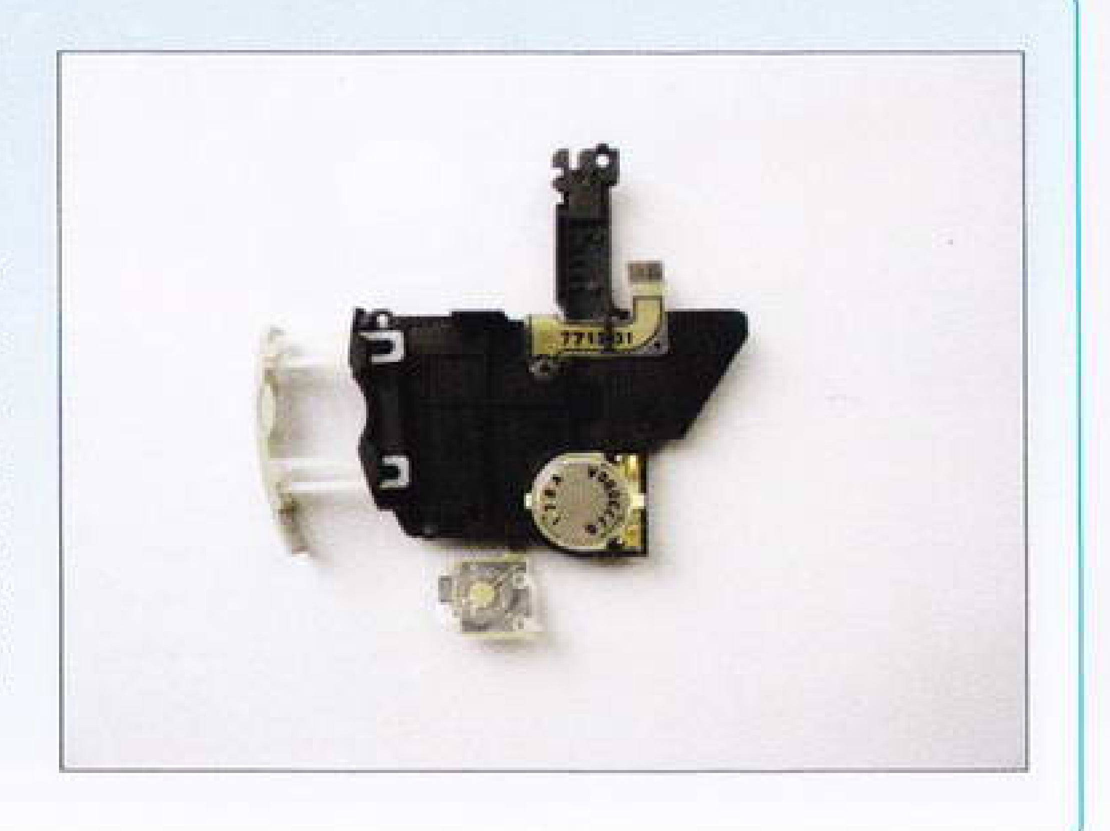
13



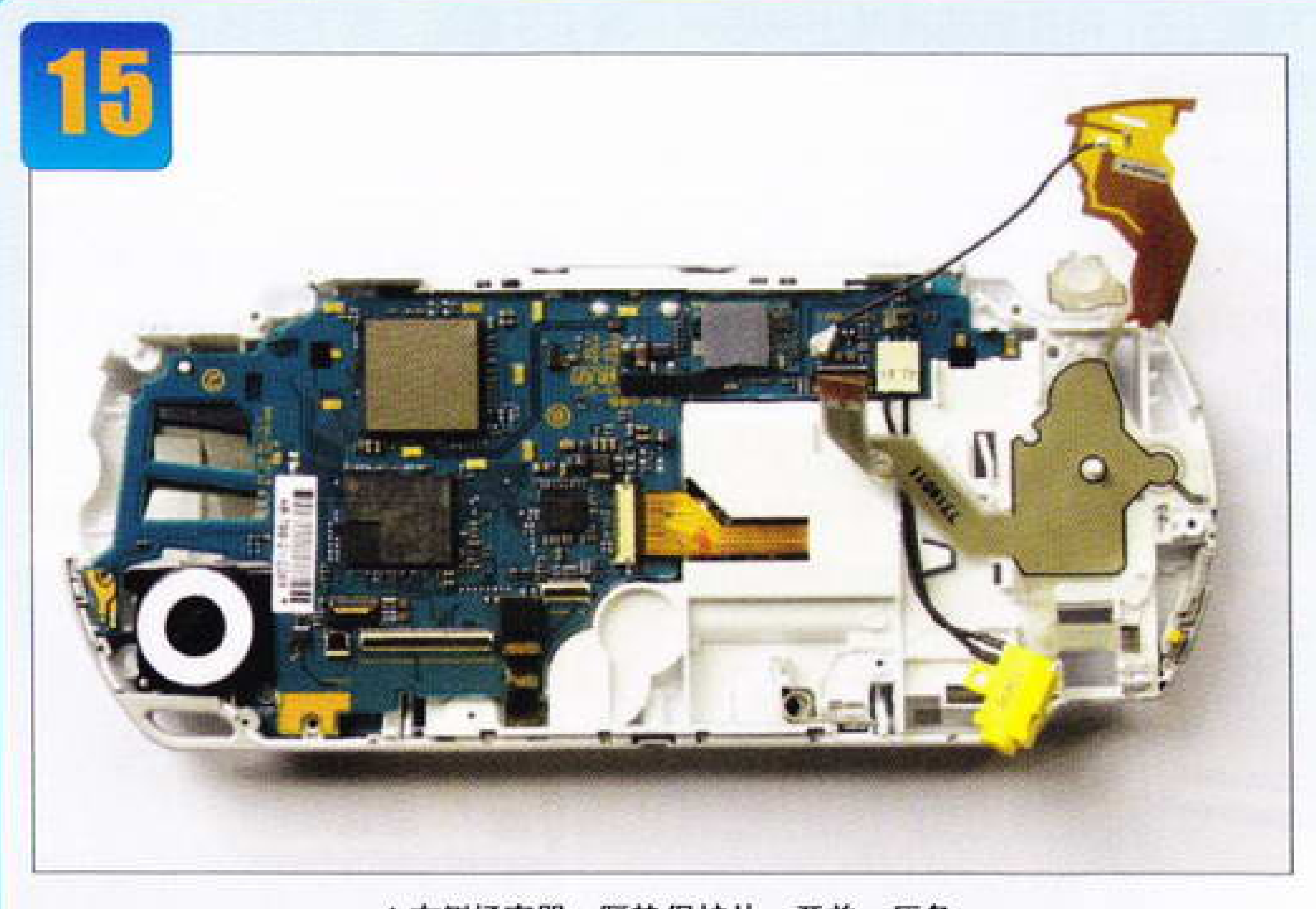
下面我们将左侧的方向键感应部分也拆下来了。旋下一处螺丝、拆掉与主板连接的排线后就能将这部分取出。

14

可不要小看这一部分的功能，除了用来粘贴方向键感应电路外，它还充当着固定屏幕、安装左侧扬声器和安装记忆棒槽盖等功能。仔细观察扬声器会发现，这次它并没有通过连线焊在主板上，而是通过后面的两个铜弹片直接压在主板电路的铜片信号接口上，这种手机中常用的布线设计这次Sony也搬到了新版PSP上，细节上设计得如此到位不能不让人佩服。



15

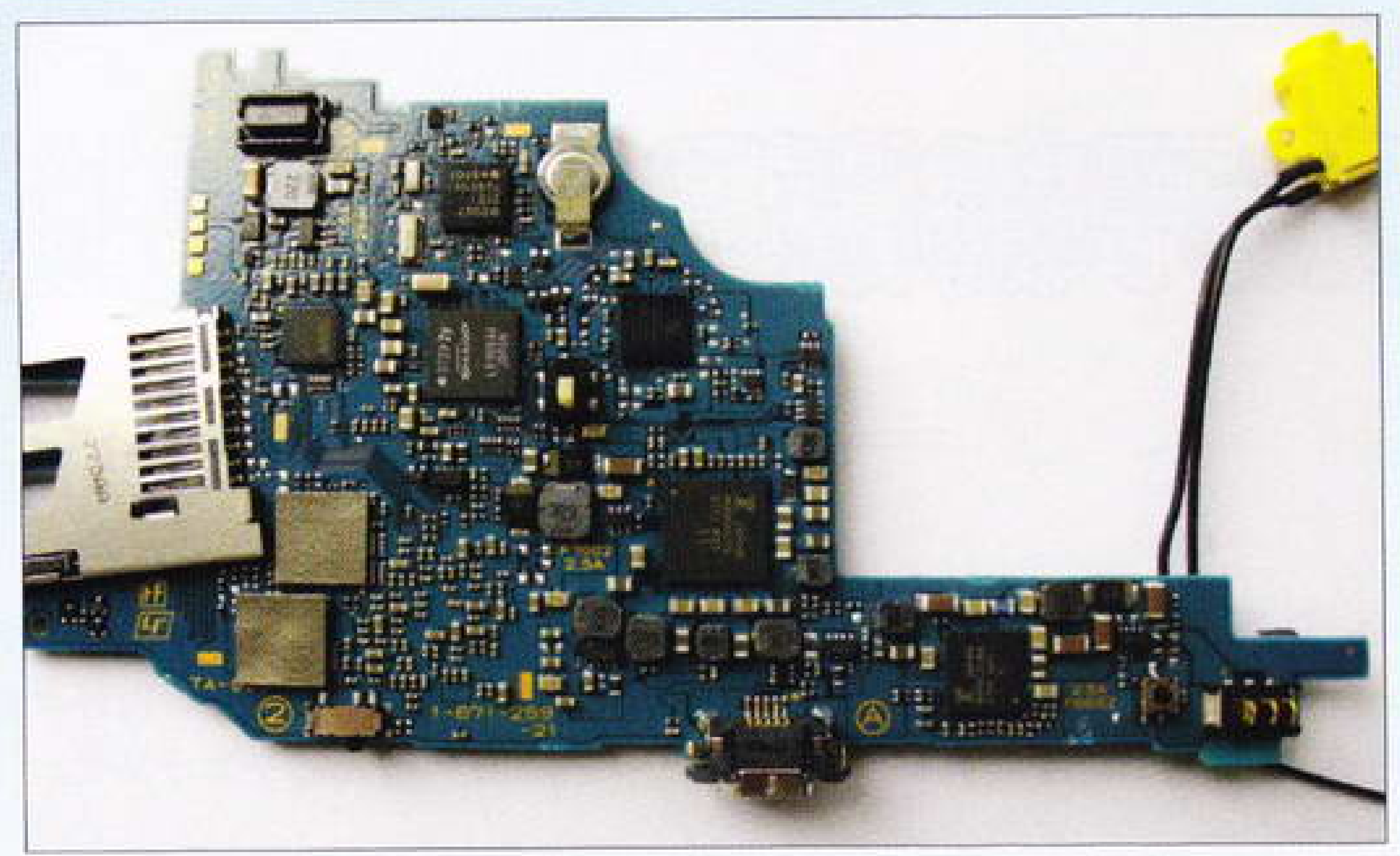


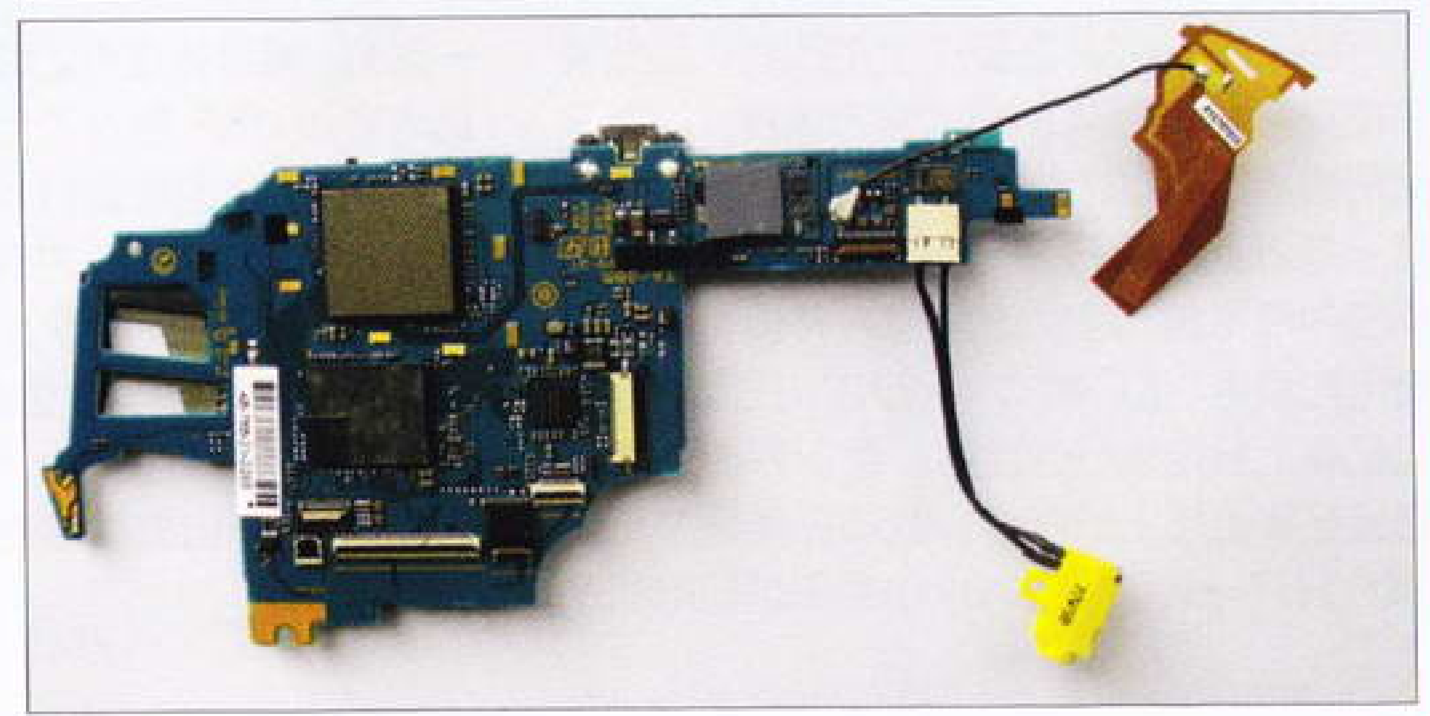
▲右侧扬声器、隔热保护片、开关、压条

拆完左边的部分，我们再来将右边的一些开关、充电接口以及在电池槽大贴纸下固定的天线电路取下，并将右侧的扬声器也撬下来，并将主板芯片上盖着的隔热保护片以及主板顶部的压条取下，最后拆掉所有排线，就能从下方将主板轻轻撬起并取出了。

16

仔细观察主板，它的电路设计要比旧版PSP简化很多，而且还将记忆棒槽等部分都固定在主板上。为了防止屏幕压到一些重要芯片，主板前后两侧除了有隔热托架保护外，重要芯片上还都贴了海绵垫层。在主板中央部分，我们能看到倒写的“TA－085”字样，看来Sony研发新版PSP不是一天两天，至少在TA－086主机诞生之前就在制作着改良版PSP了。





17

拆下主板后，下壳的正面就剩下左下角的线控／耳机接口和滑杆部分了，旋下螺丝后即可将其拆下。滑杆头依旧是通过弹性塑料垫中穿着的铜丝将信号传递到主板上，因此一旦与主板的接触不好或位置有偏差滑杆操作就会失效，但新版PSP将滑杆头和主板都固定在下壳，有效减少了偏差产生的可能性。耳机/线控电路板是通过一个类似芯片的固定槽与主板凸起的部分插接在一起的，因此这两部分都没有排线。

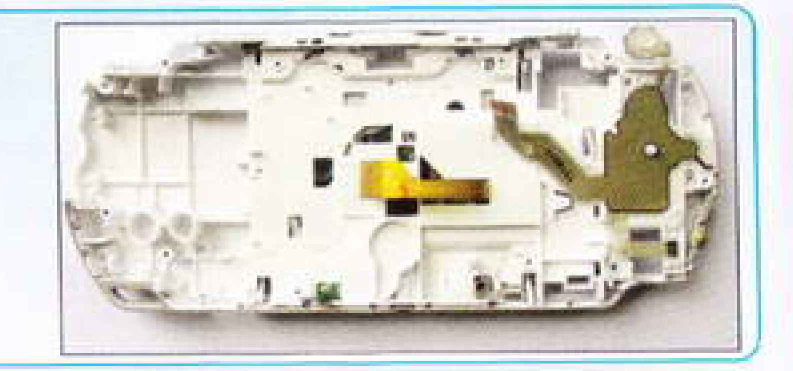




18



拆完的PSP就只剩下UMD部分和右侧的控制键感应电路了。



整个拆机过程到这里就结束了，可以看出，新版PSP虽然在功能上看只比旧版多了电视输出，但从硬件构造上看的确修正了旧版PSP的许多不足之处，设计更加精简、合理、实用。本辑“口袋光环miniDVD”中还收录了拆机过程的完整视频，如果觉得看照片还不够直观，就跟着视频一步步来吧！

文 米格

敲开新版PSP破解的大门

——3.60 M33自制固件刷机教程

伴随新版PSP的发售，3.60官方固件终于浮出水面，新固件加上新系统又为广大黑客们摆出了一道新难题。不过不久后，M33小组就发布了新版PSP的自制固件-安装补丁，让ISO也能在新版PSP上运行！下面我们就来看看3.60 M33自制固件的安装方法吧！

由于新版PSP在硬件上的改动，因此并不能支持1.50这样的旧版官方系统，所以采用降级破解的方法对于新版PSP而言显然不是一条适合的路子。不过好在有Dark Alex制作的神奇电池，因为新版PSP并没有取消神奇电池激活"工厂模式"的设定，只是更改了记忆棒上所能运行的程序，所以只要更新神奇记忆棒上写入的程序，就同样能够为新版PSP打开一扇窗。而M33小组正是利用的这一漏洞，通过神奇电池进入"工厂模式"后成功为新版PSP写入了全新的自制固件程序，让新版PSP也能运行ISO，拥有接近3.52 M33-4的强大功能，并保留3.60官方固件的新功能，只是由于硬件上的改动，自制固件无法使用1.50实模式，也就是说自制软件兼容性上就要大打折扣了。下面我们就来看看新的3.60 M33自制固件的安装过程吧！

准备工作：需要刷机的新版PSP-2000一台、能运行自制程序的旧版PSP-1000型厚机一台、Memory Stick PRO Duo高速记忆棒一条、PSP-110（旧版PSP）原装电池一块，其中后面三样主要是用来制作神奇电池及神奇记忆棒。

刷机步骤

第一步：首先按照上辑《掌机王SP》介绍的方法来制作神奇电池和神奇记忆棒，详细方法这里就不再赘述。

第二步：下载新版PSP使用的原始3.60 M33自制固件安装包，解压后将其中的pandora_slim和pandora_slim%两个文件夹复制到制作好的神奇记忆棒的PSP\GAME150中（使用1.50官方固件的PSP放置到PSP\GAME文件夹中）。



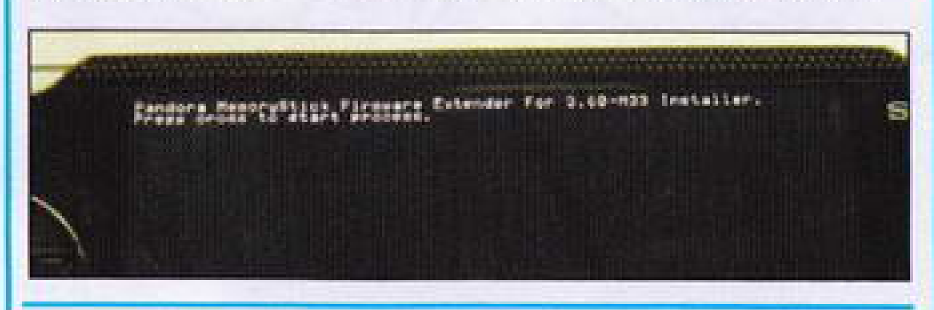
第三步：下载3.40和3.50官方固件升级包，解压缩后，将获得的两个Eboot.pbp文件分别命名为340.pbp和350.pbp，并放置在刚刚拷贝到神奇记忆棒中的pandora_slim文件夹下。



第四步：将神奇记忆棒插在旧版PSP-1000厚机上，拿掉神奇电池，插上外接电源，以正常模式打开旧版PSP，然后运行记忆棒上的“Pandora Ext.for Slim 3.60 M33”程序。



第五步：出现如图画面后，按下×键程序会自动生成刷新3.60 M33自制固件所需的临时文件。



第六步：完成文件提取工作后，屏幕上会出现“Done”的字样，并且旧版PSP会自动重启，这样我们在旧版PSP上需要做的准备工作就完成了。



第七步：将神奇记忆棒插入新版PSP中，然后将潘多拉电池放入新版PSP中。此刻新版PSP会自动启动，并且伴随无线网络和记忆棒读写指示灯一阵狂闪，但是屏幕一片黑。不用怕，这是正常现象，因为目前的kernel还不支持新版PSP屏幕显示，因此下面我们就需要进行摸黑操作了。



第八步：在黑屏状态下一定不要乱按按键。按×键安装3.60 M33，按L+R+△键是卸载3.60 M33。安装、卸载过程只需要几秒钟，当电源灯熄灭时新版PSP会自动关机，但这时一定不要急着扣下电池和记忆棒，一定要稍等片刻后再取出电池和记忆棒，否则新版PSP可能变砖。按下□键还可以备份固件，不过这个功能对我们来讲基本没什么用处。



第九步：查看系统固件信息，会发现已经变成“3.60 M33”自制固件了。在大屏幕上看PSP，感觉好很多哦！



有关新版PSP的一点补充

虽然新版PSP提供了运行ISO游戏、使用prx插件等3.52 M33-4自制固件所提供的功能，但前面我们也提到了，由于硬件上的兼容问题，新版PSP并不能使用1.50实模式，也就是说目前我们所使用的大部分自制软件将会无法在3.60 M33自制固件上使用，不过对于当时针对HEN引导使用的2.71以上内核版本的自制软件还是可以使用的。另外，不知大家可否还记得eLoader这款Fanjita的成名之作，现在在3.60 M33自制固件上它又能发挥作用啦！使用eLoader 1.0，我们在3.60 M33自制固件上也能运行众多1.00、1.50内核的软件。当然，在3.60 M33推出后许多自制软件也发布了针对3.60 M33的专用版本。像是PPA、eReader这些软件还是基本能够正常使用的。有关这部分内容我们将会在下辑为大家详细介绍。



文 小超
编 米格

NDS软件学院

VOL.11

开学的这几天特别忙碌，翻看新生名单，赫然发现不少1990年出生的学生，这才感觉到，社会正逐渐步入"90后"时代。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

No$gba 新版推出

电脑上最好的NDS模拟器No$gba于9月上旬发布V2.4版。新版加入了对金手指的支持，可以使用Aactionreplay、Codebreaker金手指代码。新版的模拟效果有进一步提升。笔者试着打开了《召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣》、《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》游戏ROM，No$gba均能运行。有兴趣的朋友可以至官方网站(http://nocash.emubase.de/gba.htm)下载最新版本。



iDeas 新版发布

电脑上的NDS模拟器iDeaS于8月下旬、9月上旬推出V1.0.1.8、V1.0.1.8a、V1.0.1.8b三个版本。新版加入了Wi-Fi插件，支持扩展内存，可以播放44100Mhz频率的声音，增加意大利语等新语言版本，修复了触摸屏位置自检、存档管理、存档读取方面的错误，更新了audio.dll声音模拟文件。



NeonDS 新版公开



国产NDS模拟器NeonDS于8月末发布V0.1.1版。新版部分实现了3D显示引擎，使用OpenGL代替D3D渲染，支持2倍放大屏幕输出，修正了部分DMA错误。《超级马里奥64DS》等3D游戏可以运行了，但贴图仍有很严重的错误。

DSLibris 新版推出

NDS上的电子书软件DSLibris于9月3日发布V0.2版。新版能够保存上次阅读过图书的页码，所有以.xht、.xhtml结尾的文件均能自动加入书库，支持UTF-8编码和ISO-8859-1标准的图书，页码显示在右侧。

NDSMail 新版公开

NDS上的电子邮件软件NDSMail于9月上旬发布V0.6版。新版中SSL加密传输协议重新正常工作，修复了SMTP以及URL方面的错误。新版加入了对Google提供的Gmail电子邮箱的支持，用户将POP3地址设置为 pop.googlemail.com ，端口为995，SMTP地址设置为smtp.googlemail.com，端口为465，即可收发Gmal邮箱的邮件。



Swift.ROM 新版发布



国人制作的NDS、GBA ROM管理软件Swift.ROM于9月9日发布V7.9.9版。新版增加游戏图片另存功能；修复了识别压缩ROM方面的错误，如果很多压缩文件中有一个错误的压缩文件，程序会在遇到有错误的压缩文件后停止对其他ROM的识别，这个问题目前已经修复；解决了“未识别的ROM”和“未知ROM”显示的错误，加入对FC游戏ROM的支持，更新了GBA、NDS ROM信息。

转眼间又要到国庆节了。不冷不热的天气正适合出外旅游。如果不出远门的话，到附近景点转一转也还是不错的。文末给出软件下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4264，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



文 小超
编 米格

进入9月份，烧录卡业界依旧保持沉寂。甚至连烧录卡软件的更新也陷入了低谷。金九银十正是销售的黄金时机，烧录卡厂商不要放过才好哦。下面看看近期的烧录卡新闻。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO发布新内核

SuperCard于9月12日发布SCDSO烧录卡用V2.0 SP5内核。新内核优化了补丁代码，恢复补丁模式下存档直接存SD卡；重写了显示攻略代码，攻略文件大小将不再受限制；修正了未选"存档补丁"自制软件不能打补丁的错误；将补丁库与存档信息库关联信息分开，以方便更改存档信息库；修复了《欢迎来到动物之森》无法复位的错误；补丁库更新至NDS第1387号ROM；增加对scshell/cheat目录内游戏代码_crc.scc文件的查找，方便玩家自己制作AR码金手指；修正因缩减ROM引起死机的问题；英文金手指代码增加至441个；修正了小容量存储卡不被支持的错误；增加自定义语言功能，可最多支持8种言；增加玩家指定语言包功能；修正部分游戏补丁模式下进入单卡联机四机的问题；修复了IDS自制软件触摸屏错误。



SC新内核、软件推出

SuperCard于9月3日放出SC-SD、SCL、SC-CF等Slot2槽烧录卡用V1.83内核、V2.62版软件。新软件和内核增加对《百战天虫 开战时刻2》、《SIMPLE DS系列 Vol.21 步兵 部队出击 战场之犬》存档类型的支持；新添加英文金手指代码213个。《百战天虫 开战时刻2》对存储卡的速度要求比较严格，如果存储卡速度过慢，游戏将会在Loading处死机，用户应尽量使用高速卡。






DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink金手指代码更新

EDiy于9月17日在产品服务论坛发布了DSLink用全新金手指代码。DSLink金手指已经增加至1397款游戏，本次更新加入了《旋风管家 我是罗密欧，罗密欧就是我》、《昆虫大战》、《森林守护灵》、《仙魔大战大事典》、《召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣》等游戏的金手指代码，补充了《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》、《SD高达 G世纪 交叉火力》等游戏的金手指代码。



EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EWin GBA游戏扩展卡

随着Slot1烧录卡的降价，越来越多的玩家够入了Slot1烧录卡。但由于卡槽的不同，Slot1烧录卡无法运行GBA游戏，成为GBA粉丝们的遗憾。之前EZFlash曾推出名为三合一扩展卡的附件，但价格较高。而此次EWin推出的GBA游戏扩展卡，价格仅为99元。EWin GBA游戏扩展卡内置额高速记忆体，运行游戏没有拖慢；能够运行几乎全部的GBA游戏；游戏ROM存储于Slot1烧录卡的存储卡内，即时加载，没有过长的烧录时间；卡带上没有固件，升级只要更新加载程序。为了适合不同颜色的NDSL主机，EWin推出了黑、白、蓝、粉、冰蓝五种颜色的GBA游戏扩展卡。目前产品已经正式上市，但只支持R4DS烧录卡，希望尽快推出升级程序，支持更多的烧录卡。



烧录卡也玩感应技术
——MK6烧录卡评测

文 寰仔
编 米格

提起NeoFlash这个名字大家一定都不会陌生吧。作为第一块能够运行NDS商业游戏ROM的烧录卡，作为数届NDS自制软件开发大赛的主办方，NeoFlash还是具有一定影响力的。最近，NeoFlash小组公布了融入独特的动作感应技术的第六代NDS烧录卡设备，下面就带大家体验一下吧。

MK6系列烧录卡介绍

早在今年年初就传来带有感应技术的DS Motion Card烧录卡的消息，而不久后就得知该技术已归NeoFlash小组所有，并借此推出了他们的新一代烧录卡MK6系列。MK6所支持的感应技术，就是在NDS卡片内部植入感应装置，能够侦测X、Y、Z三方向的位移、加速度以及R方向的旋转，并将这些数据传送给程序以便实现对游戏、软件的操作。很明显，这项技术的创意来自于目前大红大紫的Wii遥控器，NeoFlash小组将这项技术与他们的MK系列引导烧录卡整合，推出了MK6 Motion版。另外还将这项技术与他们最新的Slot1端口外存储烧录卡组合，推出了MK-R6 Gold。许多玩家看到R6都以为是白云R4烧录卡的后续产品，其实两款产品完全没有任何关系，R6是NeoFlash的外存储烧录卡，除了加入感应功能的Gold版外，还有不含感应功能的Silver版。下面就给大家列出MK6系列烧录卡的主要参数。



▲MK－R6烧录卡

MK-R6 Gold

1：1原版NDS卡带大小Slot1烧录卡
三免烧录卡
支持自动休眠功能
内建MK2引导功能
内建2Mb EEPROM存档芯片
内建2Mb SRAM存档芯片
内建16Mb内核空间
通过microSD卡（TF卡）存储ROM的外存储烧录卡
内建X、Y、Z三轴加速感应以及R轴旋转感应

MK-R6 Silver

1：1原版NDS卡带大小Slot1烧录卡
三免烧录卡
支持自动休眠功能
内建MK2引导功能
内建2Mb EEPROM存档芯片
内建2Mb SRAM存档芯片
内建16Mb内核空间
适合microSD卡（TF卡）
与Gold版相比，去掉感应技术

MK6 Motion

1：1原版NDS卡带大小Slot1烧录卡
三免烧录卡
支持自动休眠功能
内建MK2引导功能
内建2Mb EEPROM存档芯片
内建2Mb SRAM存档芯片
内建16Mb内核空间
需配合Neo1、Neo2或Neo3烧录卡烧录NDS游戏，也可以用来引导其他Slot2烧录卡完成烧录功能
内建X、Y、Z三轴加速感应以及R轴旋转感应

MK6 Motion评测

硬件篇



▲MK6 Motion及三种外存储卡版本的Neo3烧录卡

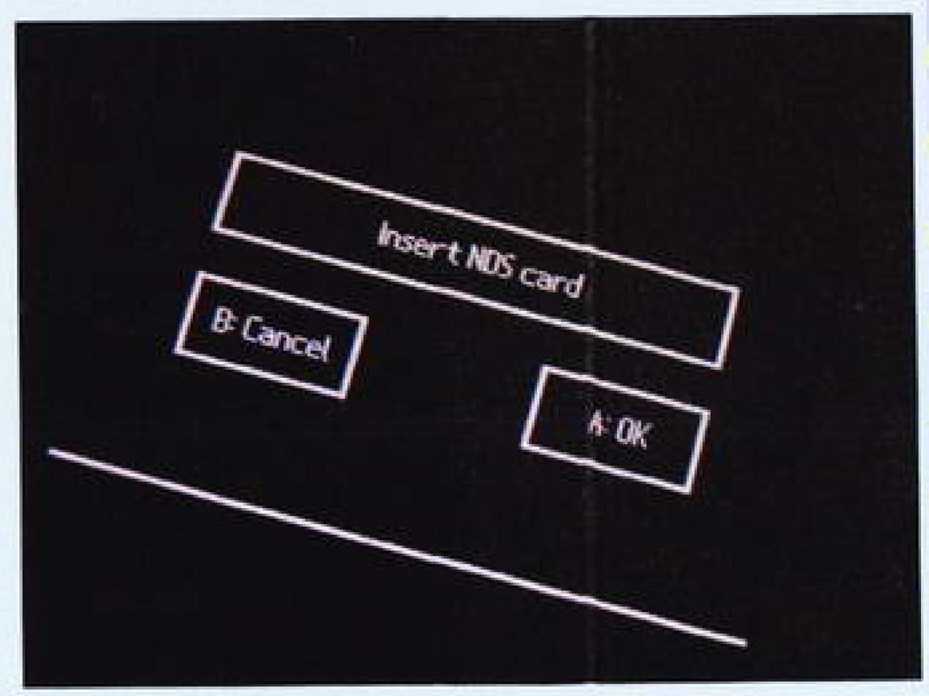
由于MK6 Motion是系列功能最具特色的一款，因此下文将以这款烧录卡为评测核心。MK6 Motion卡片做工一般，由于内部芯片过多，因此卡片外壳也有“天窗”，能够明显看到卡片正面有芯片突起。由于MK6 Motion并不具备NDS商业游戏烧录功能，只能作为自制软件烧录卡和引导卡，因此为了完善其烧录功能，这款卡是捆绑Neo3系列烧录卡一起销售的。Neo3系列烧录卡是采用外存储芯片的NDS烧录卡，直接支持NDS Clean ROM的运行，但存档需要使用MK系列引导卡的存档芯片配合，与MK6 Motion配合使用就能构成NDS游戏烧录平台。Neo3根据使用的外存储卡不同又分为SD、miniSD和microSD三个版本，因此与MK6 Motion构成的套装也就分三个版本。其中SD和miniSD版Neo3均为GBA卡带大小，适合NDS使用，不过两款卡插入外存储卡后都会有突出，美观度实在一般。而microSD版则接近NDSL防尘卡大小，适合NDSL使用，TF卡槽处有略微突起，不过总算比SD版好很多，下文我们也将以Neo3 TF版套装为例进行说明。Neo3系列烧录卡外形上的一大特色就是金手指裸露在外，虽然卡带插入后并不会觉得松动，但是卡带一旦拔下后金手指部分的保护就成问题了，如果不插在主机上一定要收好。

使用篇

第一步 用Neo3和MK6 Motion烧录NDS商业游戏ROM还是非常简单的，无须转换过程，只要将游戏ROM解压后放置在TF卡上即可。然后将MK6 Motion与Neo3都插入主机，按住L+R键开机，在按A键确认已经插入TF卡后，就会引导进入Neo3的菜单了。菜单下屏第一行为当前选中的ROM文件，按A键后会首先将TF卡上的游戏存档载入到MK6 Motion的存档芯片中，完成存档操作后再次按A键就能进入游戏了。

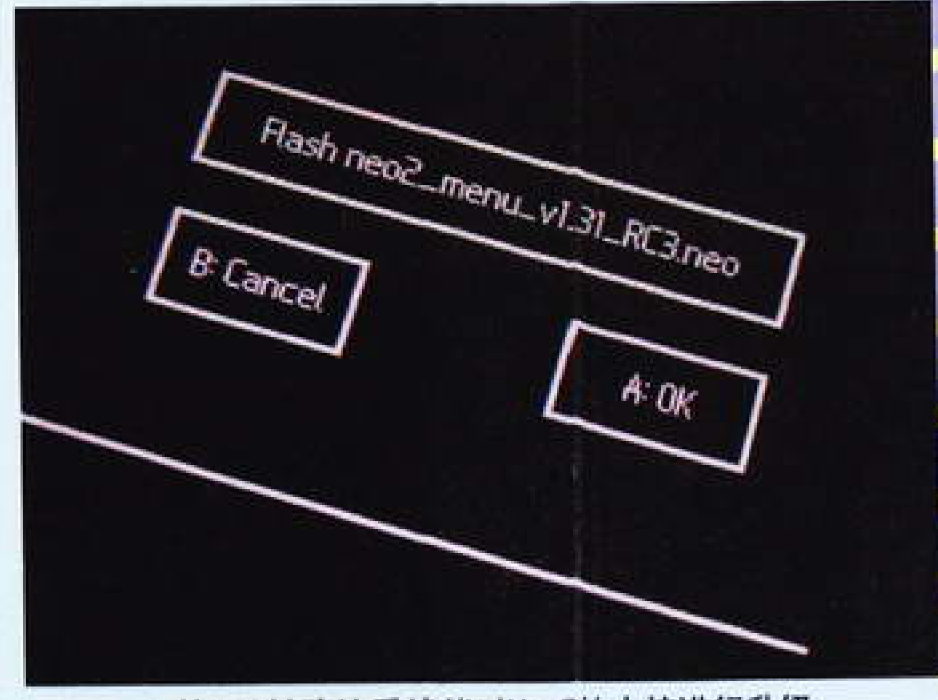


▲Neo3烧录卡界面非常简单。



▲使用Neo3还能DUMP NDS正版游戏。

第二步 Neo3烧录卡还具备NDS正版游戏DUMP功能，在主菜单按下X键后，将NDS卡插入，再按A键即可将ROM备份到TF卡上了。



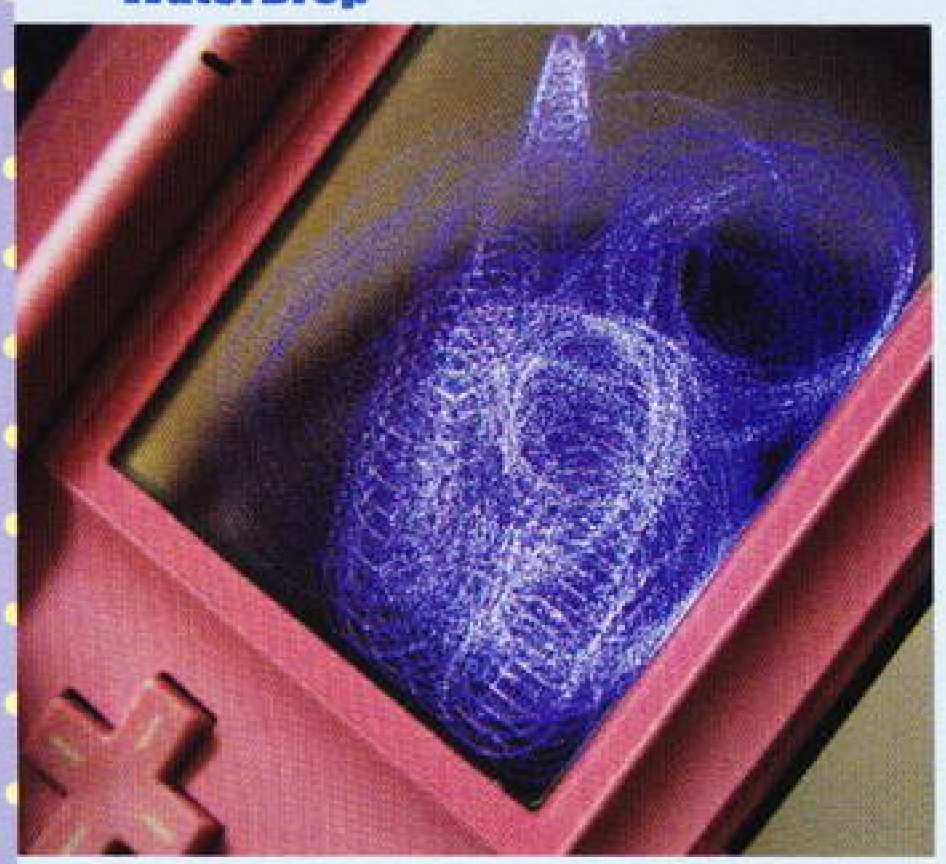
▲按下A键确认后就能对Neo3的内核进行升级。

第三步 Neo3的界面比较简陋，但在ROM的兼容性上还是不错的。Neo3使用的实际上就是一块去掉了GBA功能的Neo2，因此内核也使用的是Neo2内核，目前最新版本为1.31 RC5，升级也非常方便，只要去官方网站下载最新的更新程序，将.neo格式的内核文件解压到TF卡上，然后插入烧录卡，选择刚刚拷入的程序后按A键运行，就会提示是否更新，按A键后即可开始升级过程。

感应功能

感应功能是MK6 Motion最具特色的一项功能，目前我们可以在NeoFlash官方网站下载到3个支持该功能的NDS自制软件。将他们拷贝到TF卡上，配合MK6 Motion就能进行一下尝试了。

WaterDrop



▲运行这个程序后，用触控笔点击屏幕，就会生成一个个水波纹，水波纹会根据目前NDS的角度而下落反弹。

PixelBounce



▲运行这个程序后，将NDS立起，可以看到屏幕上的小球也向下落，在屏幕上留下一条条抛物线轨迹。

感应功能的创意源于Wii手柄，并且在Wii平台诞生了许多有趣而又受欢迎的游戏，但烧录卡提供这项功能只能应用在一些小的应用程序上实在有点可惜。希望将来能有更多支持这项功能的游戏诞生，否则花钱购买来的感应功能烧录卡也只能当普通烧录卡来用了。另外，MK6 Motion还能将小于16Mb的自制软件烧录到内部的16Mb Menu Flash中，可以摆脱Neo3直接通过MK6 Motion运行这些程序，但鉴于这一功能过程繁琐而实用意义不大，而且刷Menu Flash有可能导致开机按L+R键的引导Slot 2端烧录卡功能丧失，这里就不做介绍了。

总评

MK6 Motion功能独特，对NDS游戏开发感兴趣的玩家可以购入一块研究一下，但对于广大NDS玩家而言，MK6 Motion就比较缺少卖点了，游戏烧录功能平平，还需要Slot2端的Neo3才能烧录NDS游戏，感应功能又缺少软件支持。而MK-R6 Gold版相对要好一些，至少也算是一款标准的外存储三免烧录卡，对感应功能不感兴趣还可以选择MK-R6 Silver版。但相比目前技术成熟又有金手指等附加功能的M3DSS、R4等烧录卡而言，MK6系列还有很长的距离要追赶。最后给出厂商官方网站地址：http://www.neoflash.com。



掌机 市场扫描

栏目主持 乌冬

新版PSP如期而至，为了迎接它的光临，市场扫描扫也将做出一些小变化，细心的读者可能在上一辑就留意到了。不过因为上一辑各地新版PSP达到时间差异的缘故，没有即时为大家送上各地的新版PSP主机价格，不过现在各地的电玩市场都基本可以见到这个掌机新宠的身影了，所以从这次开始市场扫描将为大家送上新版PSP最新的市场报价。

深圳

文 乌冬

最近关于PSP的大事还是一段接一段。首先是新版PSP的破解，这给国内的电玩市场带来了不小的冲击，许多商家都趁此机会坐地起价，有段时间还甚至出现了一天一个价的情况，变化之快令人无所适从。现在新版PSP的价格在经过了一段极短的冷却期后，又重新回到1400元以上，看来这个价格还将继续维持一段时间，在这里还是要建议玩家们尽量保持"早买早享受，不买不吃亏"的购机心态，毕竟PSP是一台主机而不是猪肉。（笑）

还有一件大事就是PSP游戏《危机之源 最终幻想Ⅶ》的发售，因为这款大作的限定版里是带有一台日版的PSP-2000型主机，比正常发售的日版PSP-2000整整早了一个星期到来，这对想抢先体验日版主机的玩家来说无疑是不小的诱惑，虽然现在在国内弄到这款限定版主机已经不是什么难事，但在其发售之初还是一度被炒到了接近3000大元的高价，"《FF》系列"的人气可见一斑。

而一直没什么大动作的NDSL方面也有新消息，最近任天堂宣布之前在美国作为限定版贩卖的红黑色NDSL，将于10月4日在日本上市，价格和之前发售的其他颜色主机的价格一样为16800日元，这样一来NDSL量产系列的主机里将出新第一位"杂色"生力军了。相信不久在国内也会很快见到它的身影。

广州

文 江西恐龙

9月开学之后，广州游戏市场里的顾客量明显少了很多，看来学生在以往的顾客群里占了相当大的比例。尽管顾客量减少了许多，但周末游戏市场的生意却仍旧火爆，这是因为对应新版PSP的破解程序已经出现，现在破解游戏已经可以在任何版本的主机上运行了。

在上一次的市场扫描中，笔者曾经提到新版PSP的上市价格可能为1400元。而实际情况是在完稿后的第二天上午，广州到了第一批现货，几乎所有游戏店的卖价都在1300元左右。甚至有些店里卖出了1280元的低价，看来新版PSP的发售并没有激起市场太大的波澜。

但是没过几天这个低价格便被最新破解程序给搅乱了。新版PSP随即在一周的时间里从1280元的价格飙升到1450元。到完稿日为止，大部分游戏店的售价都在1430～1450元左右。笔者预计新版PSP将会在最近的一两个月内维持在1400元以上的售价。直到玩家的热劲稍微冷却之后，才可能跌回1300元的价格。而老版PSP目前售价趋于稳定，目前最便宜的PSP-1000系列为蓝色主机，价格为1250元；黑色和银色的价格为1280元；白色、粉红色、金色PSP价格为1300元，全部都是软件降级的机器。

在新版PSP被破解的同时，各大游戏论坛上突然出现许多老版PSP的出售贴。看来想更新换代的人有不少。目前大部分二手老版PSP的售价都在700至900元左右，而带了记忆棒的整套价格也不过千元出头。笔者建议那些经济能力有限的朋友可以考虑购买二手PSP，不过和不认识玩家之间的交易一定要谨慎。

NDSL方面，美版NDSL价格为1040元；神游行货iDSL价格为1100元；日版"光泽银"、"金属玫瑰红"价格为1170元。R4目前的价格为250元，1G TF卡则小涨到95元。

北京

文 德科

无论索尼官方对PSP的定位是怎样的，也不管在世界范围内PSP在与NDS的斗争中形势如何不利。单就国内而言，PSP作为时尚多功能数码娱乐产品对于国人接受和认识电子游戏所起到的推动作用都是可以和当年FC相提并论的。至少在中国，它可以算得上是国民掌机了。

可想而知，当新版PSP被成功破解后，顺理成章的出现了洛阳纸贵的场面。一夜之间新版PSP一下子飙升了一百多元，以强势姿态宣布掌机市场又到了一个多事之秋。首发时平价入手的玩家拍手称快，而对于尚未购入PSP以及已经拥有PSP的朋友来说，就是多少有些左右为难了。客观来讲，本文完稿时由于日版PSP－2000型还没有发售，所以在市场上的新版PSP大多为港版机，货源有限，黑色，白色和银色的价格都在1450甚至更高(至少本人还没有发现2000型有“颜色歧视”)，且对应的周边数量有限，对于纯粹的玩家来说，手头不充裕的话第一时间换不换新型号倒是无关紧要。记忆棒的价格成继续下降的趋势，考虑到《CCFF Ⅶ》的大容量和PSP的多媒体功能，330元的组装4G高速棒应该成为绝对的买机标配。

新版PSP上市后，NDSL在国内市场显得更冷清了。NDSL的价格在1100左右，iDSL也不再奇货可居了，R4、EZ5等主流烧录卡又渐渐供货充足起来。数量稀少的红黑色NDSL也没有激起什么波澜(倒是作为AC米兰球迷，我自己打算买一台收藏)，NDSL市场呈现出淡季的迹象。

西安

文 西安玩家俱乐部

想不到新版PSP被破解的速度如此之快，看来来自俄罗斯破解小组的实力也是不容小视的，另一方面PSP的破解也给西安的电玩市场带来了无限的生机……

新版PSP更轻更薄是无可厚非的，同时还具有另一大优势——影像输出功能也吸引了不少玩家，所以有一部分玩家在未破解前就已经纷纷入手了。而新版PSP的破解似乎没给老版PSP的销售带来太多的影响，对于一些注重手感和稳定的游戏自制系统的玩家来说，老版的PSP的吸引力反而更大。价格方面新版PSP的价格在1400元左右，相对稳定，而老版价格依然是以白色居高，为1380元；粉红色机器比起前段时间有所下降；金色、银色、蓝色均为1300元；而最近出现在市场上的一批欧版对机身号机器为1350元，对于不会辨别翻新机器的玩家是不错的选择。记忆棒方面的价格有些下调，组装4G高速棒降至300元，组装4G低速棒240元，组装的2G高、低速棒分别为170和150元。

任天堂掌机方面价格基本保持平稳，美版NDSL白色、粉红色和黑色均为1050元，神游iDSL报价1130元。烧录卡也随着R4的小规模供货，价格回落到了210元附近，1G TF卡的价格在100元左右。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(2000型)	PSP(1000型)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1430	1290	1090	1040	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1440	1300	1130	1100	—	380	—	—
北京	绿洲电玩	1480	1480	1300	1130	1088	—	550	—
陕西西安	西安玩家俱乐部	1420	1330	1130	1050	—	420	630(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1350	1350	1200	1180	—	500	640(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1450	1300	1100	1100	650	400	620(背光)	480
浙江杭州	江城博晶电玩	1480	1380	1080	1080	—	—	660(背光	—
福建厦门	快乐多电玩	1380	1380	1180	1140	—	—	640(背光)	—

硬件短消息

《CCFF VII》终于发售了。作为一款万众瞩目的PSP大作，它的发售也为新版PSP的销售带来不小的促进作用，而同时它也为新版PSP周边的推出起到了促进。连Sony也拉出了PORERT×PS Pictogram这一贵族品牌为新版PSP助阵。下面就让我们一起来看看最近推出的一些新的掌机周边吧。

文 乌冬

国外周边

和风系列NDSL硬质套

みやび for NDSL

售价：6400日元（约人民币421元）



这款刚在9月初推出的和风系列NDSL周边，其最大的卖点就在于外表，与一般的收纳周边不同，这个系列的每一个款式的图案都由名师设计，古典和风雅的风格突显了NDSL的另一面。而且这款周边并没有因为华丽的外表而使其实用性打折扣，它采用磁石钮扣开合，即开即玩相当方便；主要端口采用镂空设计，不会影响耳机、音量调节开关和触控笔槽的使用，并且最为特别一个设计就是后方的电源孔，直接掏空了一块，使NDSL在合起来的时候也能照常充电。这款周边有“百花”、“花模样”、“鸟兽戏画”、“花与兔”4种图案，全都用高级皮革为原料制造。



PSP硬包（PSP-2000对应）

ハードポーチ ポータブル（PSP-2000对应）

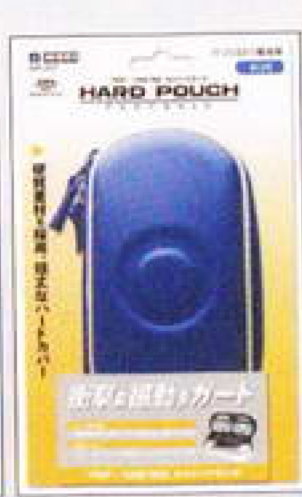
售价：980日元（约人民币65元）



这款由Hori推出的硬包，是对应两种型号PSP的实用型周边。第一眼看过去，这款包给人的第一印象就是大，几乎是PSP-2000的两倍大小，不是说PSP-2000已经成功减肥了吗，那为什么它对应的周边还那么大，难道是Hori拿一款旧式PSP的包来忽悠我们？其实只要打开后就知道它内有乾坤，这款收纳包采用了双层设计才会使包身看上去非常大。首先上层是配件收纳层，可以放入两张UMD；中间是间隔层，同时这层也同样有小口袋可以放一些类似记忆棒的小物品；最下层是主机收纳层，把主机收纳层放在最底下的好处在于间隔层能起到很好地缓冲与固定作用，而且在闭合的状态下能使空间更紧凑，使包里面的物品不会乱撞。配合硬质外壳，保护性能可说是一流。新版PSP放在里面就没有后顾之忧了。当然，这款大“肚量”收纳包用来收纳1000型的PSP也是绰绰有余的。







NDSL《口袋妖怪 钻·珍》主题周边套装

Pokemon Diamond & Pearl Transpak Kit (NDSL)

售价：12.99 英镑（约人民币 197 元）

《口袋妖怪》可以说是畅销的代名词，只要与它扯上关系的东西，就会遭到粉丝们的疯狂追捧，《钻·珍》旋风在席卷了亚洲地区之后，现在这股旋风又往欧美地区刮去。下面



介绍的这款套装组合就由欧美厂商所推出的一款以《钻·珍》为主题的周边套装，套装里包括了NDSL收纳腰包、触控笔和装饰贴纸等，其中收纳腰包上印有《钻·珍》代表精灵；而触控笔则是加粗和加长型，能更好地把握，并且笔身还印有代表精灵的背影和名称；装饰贴纸



能使没有买限定版主机的玩家也能好好过一次限定版的瘾。另外这款套装还有两种主题供玩家选择。面对这样的诱惑，粉丝们能做的也只有乖乖掏出钱包了。

CCFF Ⅶ × PORERT × PS Pictogram PSP收纳包

CCFF Ⅶ × PORERT × PS Pictogram PSP 用ケース

售价：9500 日元（约人民币 625 元）





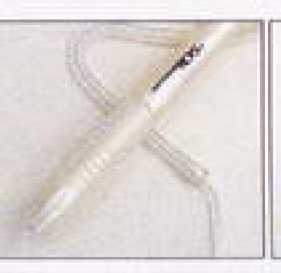
要说近期最热门的PSP游戏，《危机之源 最终幻想 Ⅶ》可说是当之无愧，在未发售时就已经引起了众多PSP玩家的关注，“《FF》系列”的号召力果然是不同凡响，所以其相关周边也是层出不穷。这款由Sony和Square Enix联合打造的“PS Pictogram”系列品牌的最新限定产品，糅合和了各种时尚要素，首先是包的全身使用了黑色的主色调，加上表面散落的羽毛图案，非常迎合游戏的主题。收纳包一共分为两层，其中有拉链的是配件收纳层，可以放入UMD、耳机等常用物品，并且每种配件都有对应的收纳口袋，紧凑而有序。比较特别的是主机收纳层，采用半遮蔽式设计，主机会露一半在外面。与实用性相比，这款包更强调的是整体美观，而且在全黑包身的衬托下PSP显得尤为突出，如果再把收纳包通过背后的登山扣环挂在腰间会更加帅气。不过要耍帅也是有代价的，因为是限量商品，这款收纳包的高达9500日元，相当于两张《CCFF Ⅶ》的价格，而且只接受网上预定。

NDS/NDSL 触控笔（附延长挂绳）

NDS/NDSL タッチペン（伸びるストラップ付）

售价：378 日元（约人民币 25 元）

触摸屏可以说NDS/NDSL最有趣的地方，而触











控笔就是享受这一乐趣的必要工具，但是这支小小的触控笔在为玩家服务的同时也带来不少问题，首先是细长的笔身对于手掌较大的玩家来说有些不方便，同时部分粗心的玩家也容易把它弄丢。不过现在介绍的这款周边相信能解决一部分玩家的问题，这支触控笔的特殊之处在于笔身顶端的延长挂绳，玩家可以通过它将触控笔挂在的NDS/NDSL或收纳周边上，延长挂绳采用的是软弹簧，延展性良好，使用时长度可以达到原来的两倍，不用时只要放手就会自动缩回方便于收藏，这样一来去到哪里都不怕弄丢了。并且有两种粗细不一样笔身设计，每支触控笔手握处有防滑胶圈，适应不同人的握笔习惯。另外这款周边有多种颜色供玩家选择。

SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

PSP—2000在推出了没多久它的周边就紧随其后在出现，所谓好马配好鞍，购机的同时选择几款合适的周边也是很重要的，谁也不想在刚入手一台全新的PSP—2000就在它光洁无瑕的“脸”上留下痕迹吧。其中保护类周边是这里面不可缺少的，它除了可以保护好主机，使其更经久耐用。同时，保护类周边也可以看做是主机的衣服，如何为自己的爱机配搭合适的配件也彰显出一个人的个性。这次的评测室就为大家送上两款实用的保护类周边的介绍。

黑角 NDSL 卡通防水包


▲防水包的正面，蓝色的触控笔十分可爱。


▲从侧面可以很清楚看出充电器是用不了。

NDS作为时下最受欢迎的掌上游戏机之一，以有趣的玩法让玩家尝试到了崭新的游戏体验，甚至很多以前不玩游戏的人，也被其独特的机能和简单的操作带入到玩家行列里来，带动和开发了许多潜在的用户群，从这方面来讲，NDS所做出贡献可以说是很多游戏主机都无法比拟的。

在玩NDSL的用户中，女性玩家是一个重要群体，和GBA时代相比，其比重上升了不少，现在女性玩家已经是掌机玩家里面不容小觑的一个组成部分，所以各大周边厂商在大打实用与多功能牌的同时，也是非常注重女性玩家这一块的。这款NDSL卡通防水包，是黑角公司为年轻的NDSL女性玩家设计的一款周边，具有丰富色彩的外表第一眼就能吸引玩家视线，可爱的卡通形象一改以前黑角周边给人严肃的印象。

包的外层是由高档防水面料制造，防水性能一流。内藏磁石开合玩起来更方便，只要把面盖打开就可随时随地游戏，关闭只需把面盖稍微向包身靠拢，磁力就会自动把它合上。另外这款包非常轻巧，就算连同主机一起捧在手中的也不会令人感觉重量变化太大而影响手感，并且因为质地关系握感也相当舒适。

包的内侧是绒质素材，配合外层的面料双重的保护使包能缓解一部分的外界冲击，并且绒毛部分还能吸附落在主机外壳上的灰尘。里面有一个塑料框架用来固定NDSL，把NDSL放在上面再稍微用力往里一推就能很好地把它镶嵌在里面，即使把包倒转过来NDSL也不会掉出来，可以放心携带，而且镂空的设计不会影响耳机和音量调节按钮的使用。防水包内还有后备触控笔槽，就算没有多余的触控笔也不要紧，这款周边会附送一支标准规格的触控笔，触控笔的颜色和包一样，用来搭配蓝色或白色的主机十分合适，这样一来就有备无患了。

不过比较可惜的是防水包在关闭状态时给NDSL后主轴部分预留的地方不多，一旦合上防水包，就会把NDSL电源端口和手绳的挂扣部位遮蔽掉，像手绳这种比较细的周边还是能使用的，不过NDSL的电源适配器就不能在关闭的情况下使用了，所以要为NDSL充电只能在包打开的时候进行，算是这款周边的一点不足之处吧。


▲▶和NDSL的合影，如果是粉色的主机就更好了。

高透光屏幕保护膜



▲精美的包装盒。

和其他同类的产品相比，这款黑角的高透光屏幕保护膜在包装上可谓下足了工夫，即便把里面的贴膜都用了，精致的包装盒还是有点舍不得扔掉。

包装盒用两块透明胶粘合起来，因为本身用来包装的两块塑料盒盖就是分开的，而且粘得特别结实，所以摆弄了好一会才打开。内容物除了有主角高透光屏幕保护膜、还有纳米材质屏幕清洁布和安装用刮卡。

保护膜的安装方法十分简单，先用附送的清洁布把PSP的屏幕清洁干净，未贴的保护膜一共有3层，先把硬的一层封片掀起一部分，再把这一面对准PSP的屏幕，边贴边撕去剩下的部分，贴好后再把保护膜上一层软封片撕掉，就可大功告成。

贴膜时特别要注意就是灰尘，因为一点的灰尘在膜和屏幕之间的细小空间里会显得特别明显，严重影响观赏性，而且要抹掉也非常麻烦，就算只有一粒的尘埃，都要把一整块膜都掀起才能把它抹掉，如果经常这样做导致的结果就会影响膜的粘性，有可能导致更多的灰尘进入。所以在每次贴膜之前最好确保自己在无尘环境里，以达到最佳的贴膜效果，就算没有无尘环境也要找一块干净的地方。其实要制造无尘环境也十分简单，刚洗完澡的浴室就是一个不错的选择，当然不喜欢"吹毛求癖"的玩家可以无视这一点。



▲工欲善其事，必先利其器。



▲一边把封边撕掉一边小心地往屏幕贴上去



▲再把最后一层撕掉。



▲大功告成，虽然有点歪了。(－。－)

另外还有一点要注意的就是气泡，因为贴的过程中按压用力不均就会导致气泡出现，只要不是大范围的气泡，要处理掉的方法也是很简单的，只要用产品里的安装用刮卡，往气泡靠近的的边缘慢慢地扫过去，就可以把气泡排除在外了，然后在按压一下原来气泡所在的位置使保护膜紧贴PSP的屏幕，这样一来就更完美了。

这款高透光屏幕保护膜采用日本进口高级材料制作，具有高透光的特性，贴了之后无论从哪个角度看屏幕画面都是清晰自然的，而且高硬度使其能够有效保护PSP的屏幕免受刮花、指纹和灰尘之扰。

文 琉璃 美编 紫枫

这款由著名PC游戏《Fate/stay night》改编的大乱斗游戏终于在《Fate》粉丝的欢呼声中登场了，不过本作一改原作沉重的游戏背景，以轻松、诙谐的游戏氛围吸引原作FANS来体验这款另类恶搞大乱斗作品。让我们一起来看看这些完全Q版化的可爱角色们在PSP上的活跃表现吧！



PSP Fate/老虎斗技场

フェイト/タイガーころしあむ

◆Capcom◆FTG◆2007年9月13日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆无对应周边

～序幕～

某日，当卫宫士郎睁开眼睛的时候，冬木市已经被包围在"头壳坏掉结界"中。受此影响，所有人都变得异常凶暴，魔术师和使魔关系破裂，日本被虎之商品掩埋，世界已经到了崩坏的危机边缘。这时，希望拯救世界的人们和企图将世界进一步摧毁的家伙们形成了对立的两股势力，在这个喧哗的斗技场中较量着谁是真正的强者。



L键
锁定对手 ON/OFF



R键
防御



□键
攻击





△键
冲砍



○键
跳跃



×键
瞬移
会消费能量槽

类比摇杆
移动

锁定OFF情况下

移动视点	视点移到角色后方
方向键←、→	方向键↓、↑

锁定ON情况下

移动视点	锁定角色后方
方向键←、→	方向键↓、↑

画面解析

虎力球
发动必杀技以及超必杀技所必须的道具。

时间
这里显示战斗的剩余时间。

提示标
提示玩家不在版面内的敌人位置。



得分排名
这里会按照目前参战角色所击杀其他角色获得的虎力点数来排名。



HP槽
玩家的生命值，受到攻击后会相对减少，一旦为零就会视为被对手击倒。

MP槽
想要发动特殊技、必杀技以及超必杀技都需要消耗MP。

能量槽
使用瞬移、回旋斩等动作时会消耗相应的能量，一旦能量值为零，角色就会陷入硬直状态。能量槽会随着时间回复。

※虎力和虎力点数：每一个角色都有相应的虎力设定，击倒不同的对手就能得到对方不同的虎力点数，在乱斗赛中，通常在限定时间内获得虎力点数最高的选手就是胜利者。



攻击要点解析

普通攻击

使用□键就能使用角色的普通攻击招数。在乱斗中按下L键使用锁定后，能连续重创一个角色。不使用锁定的话，可对多名角色造成伤害，但也容易打空留下破绽。



特殊技



同时按下R键和△键就会发动角色的特殊技，特殊技会消耗一定的MP。

超必杀技

在获得虎力球，MP槽两倍的状态下，只要MP保持全满状况，此时同时按下R键和○键就能发动超必杀技。



必杀技



在获得虎力球，MP槽两倍的状态下，只要MP在50%的情况下同时按下R键和□键就能发动必杀技，必杀技通常都能一击必杀对手。

战斗道具解析

虎力球



发动必杀乃至超必杀都需要用到的必要道具，要通过攻击对手来获得。

饭



能够回复角色的全部的HP。

盔甲



一定时间内增加取得该道具的角色的防御力。

魔石



能让角色回复一定量的MP。

剑



提升角色的攻击力。

飞毛鞋



一定时间内提升角色的移动速度。



翅膀



能让取得该道具的角色获得二段跳能力。

游戏模式大解析

ストーリーモード 故事模式

这个模式下，每名角色都有各自对应的搞笑小剧场，在剧场中他们都要为了自己的特殊目的来夺取虎圣杯！玩家在这个模式下只能操纵一名角色在剧情战斗中与CPU们战斗并以获得胜利为目标。

故事模式流程

START

选择一名角色开始该角色的故事模式。

↓

剧情部分

通过全程语音的角色对话来了解一个个搞笑剧情。

↓

战斗部分

为了达成目标，就需要与各路对手一决高下！

↓胜利 进入下一章剧情。

↓失败 重新挑战。

フリーバトル 自由战斗模式

在这个模式下玩家可以自由选择角色以及对战选手来进行大乱斗比赛。同时，在这里玩家还可以自由选择战斗舞台，自由设定战斗规则等。

在自由战斗模式下一共有两种对战方式，一是由玩家控制一名角色挑战一名乃至多名CPU的，最多4人的乱斗模式；还有一个是由玩家自行组合自己的队伍与对手队伍对战的进行小组战模式。

自由战斗模式取胜规则

时间战：在限定时间内获得虎力点数最多的一名角色（或小组）获胜。

点数争夺战：第一个达到目标虎力点数的角色（或小组）获胜。

淘汰战：活到最后的一名角色获胜，小组战中胜利条件变为先击倒对手小组所有角色的小组获胜。

虎力球争夺战：持有虎力球时间最长的角色（或小组）获胜。

ネットワークバトル
网络对战模式

通过无线网络与朋友进行对战及大乱斗的模式，依然可以自由选择角色，以及由其中一名参与者来自由设定比赛规则。

チュートリアル
教学模式

讲解游戏的具体玩

オプション
设定

更改游戏的BGM、SE、VOICE等设定。



原作剧情及人物介绍

虽然本作的剧情非常恶搞，每个角色的性格也别扭得让人想喷饭，但是被称为神作的原作剧情可是相当的精彩的。下面就让笔者为大家介绍一下原作的剧情及部分角色们真正的性格，以免一些不了解原作的玩家朋友被本作给“忽悠”了。

原作简介

传说中，圣杯是能够实现拥有者愿望的宝物。为了让这圣杯出现必须要进行一项仪式。被圣杯所选的七位魔术师将被赐与七位使魔订下契约并证明自己是最适合圣杯的人。换言之，魔术师必须通过战胜其它的魔术师来证明自己是最强的。这样一场为了争夺圣杯而爆发的“圣杯战争”开始了……



Saber

七使魔之一的Saber意为“剑”与士郎订下契约的她尽管身材娇小，但却被称作最优秀的使魔。



Rider

七英灵（使魔）中的骑兵，拥有拔群的敏捷度和力量，能够以风一般的速度展开高威力的攻击。为了取回被夺走的眼镜，而四处搜寻着犯人。



卫宫士郎

原作的主人公，七魔术师之一，不过就实力而言只能算是半吊子。由于虎圣杯的出现，士郎被卷入了战争的漩涡。



Caster

七英灵之一，擅长魔术，本身攻击力并不高。对于她而言圣杯战争并不重要，重要的是手中小小的幸福……



远坂凛

魔术名门远坂家的继承者，和士郎在同一所学校上学。虽然拥有很强的战斗能力，不过在学校中却是品学兼优的偶像。



Lancer

动画原作中最早登场的敌方英灵，使用长枪作战的男子。他这次的目标并非士郎，而是为了阻止幕后黑手的阴谋才踏上战场。



文 宇轩 美编 Yuki

不知道大家有没有听说过"《百战天虫》系列"，其实这款最早推出在PC上的回合制动作休闲游戏已经有10多年的历史了。PSP和NDS上也曾经推出过名为《百战天虫 开战时刻》的前作，可惜各方面都不太让人满意。本作在《开战时刻》的基础上经过了大幅强化，增加了许多有趣的系统与游戏道具，而且还可以通过Wi-Fi无线网络进行对战，非常适合休闲时玩一玩哦。

PSP 百战天虫 开战时刻2
Worms ：Open Warfare 2
◆THQ◆SLG◆2007年8月31日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆无对应周边

方向键	控制角色移动
滑杆	控制镜头移动
□	跳跃
□□	后空翻
○	取消／打开道具菜单
△	取消
×	确定／攻击
L	镜头拉近
R	镜头拉远
SELECT	无
START	暂停／呼出菜单

建立战队



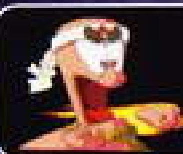
游戏刚开始时需要玩家建立自己的虫子小队，当然你也可选择使用默认帐号进行游戏。游戏可设置的内容相当丰富，包括战队的名字、虫子的声音、主场地图等等，甚至细节化的帽子颜色和死亡之后的坟墓造型都可以自由选择。需要注意的是帐号名字要控制在6位至12位之间，而且里面必须同时存在英文字母和阿拉伯数字。这也是为了网战的时候能够减少帐号重复性的缘故吧。



模式介绍

"我们是害虫!我们是害虫！正义的……"当你的虫子们唱着队歌雄纠纠气昂昂地进入战场，你该怎样进行战斗呢？别急，《开战时刻2》为您准备了丰富的游戏模式，一定能让你和你的虫子英雄有用武之地。





快速开始模式（QUICK GAME）

主菜单的第一项即是快速开始模式。如果你在车上，或是临睡前想玩上一把的话，选择这个模式是再好不过的了。模式开始时系统会随机生成一张地图，进行4对4的战斗。游戏的战斗方式和操作与《开战时刻》基本相同，对系列熟悉的玩家一定能够很快上手，不过我们还是来简单地介绍一下。





游戏以回合制的方式进行，开场时四只虫子出现的位置以及行动的顺序都是随机决定的。当轮到玩家的回合时，即可在游戏规定的时间内自由行动，一旦主动攻击或受到伤害该回合即告结束。按○键可以调出武器菜单，游戏的特色之一就在于拥有数量众多的搞怪道具，比如超级绵羊炸弹、巡航导弹等等，每种武器都有不同的性能，只有充分将它们掌握之后才能玩转战场，立于不败之地。左下角的风力标志是一个很重要的数值，特别是对于一些远程武器的弹道有着巨大的影响，想要精准的命中敌人一定要掌握好风力与各种武器弹道之间的关系。



实用道具介绍

火箭筒（Bazooka）最大伤害：45

最基本的武器，只能进行直线攻击，在有风的情况下可能会受到一定影响。不过由于有无限量的弹药，在紧急时刻十分管用。

定位导弹（Homing Missile）最大伤害：45

定位导弹能够在发射前自由选择落地位置，然后在发射后达到最高点时自动沿着直线攻击指定目标。定位导弹由于重量的关系受风力影响非常大，虽然具有追踪效果，但如果不熟练也很难使用得当。

炸弹（Dynamite）最大伤害：65

如果你离敌人很近的话，可以使用这个炸弹让他尝尝苦头。炸弹放置之后有5秒钟的时间让你逃脱爆炸范围，一定要赶快。另外本武器的吹飞距离很远，如果敌人在悬崖边上，可以通过它来让对方直接飞身"落水"。

超级绵羊（Super Sheep）最大伤害：65

传统的搞怪武器之一，也是所有远距离武器中最具有实用性的一个。你可以控制一只绵羊一路飞到你需要轰炸的敌人身上，而且不受风力的影响。不过绵羊的飞行速度很快，刚上手时可能不太容易控制。

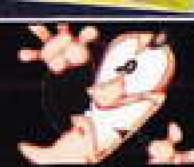


传统模式

（CUSTOM GAME）

如果你有充分的时间来享受游戏，那么可以在这个模式中自由选择4个队伍来开始游戏，战场的地图也可以由你自行设计。在这个模式中，有许多物品和场景一开始并没有开启。反复挑战后，可以选择的场景、队伍与道具也会越来越多。





单人模式

（SINGLE PLAYER）

单人模式是系列之前从未出现过的新模式，也算是制作者们对这个老游戏系列玩法上的创新。这个模式共有三种玩法：

解谜（PUZZLE）

主要锻炼玩家对游戏各种操作熟练程度的模式，包括跳跃、移动以及武器的运用。这个模式的关卡需要按照顺序挑战，而且只有玩家一个人可以移动，即是出现敌方的虫子，也只是让你在现有条件下使用适当手段消灭的。每通过一个关卡就可以获得一定数量的金钱。

时间战（TIME ATTACK）

考验玩家操作速度的模式，玩家需要在最短的时间内使用各种方法从迷宫的一头到达另一头。这个模式一开始并未开启，需要玩家在传统模式或是解谜模式中获得金钱之后在商店内购买对应的地图才可。

挑战赛（CAMPAIGN）

如果你觉得正式的比赛太简单了，想挑战一下极限，那么就来玩挑战赛模式吧。这个模式的玩法和正常游戏一样，不过地图、道具、开场位置、虫子数量与敌人AI等都是预先设定好的。越往后的关卡，其难度也会越高，有时候也会出现对我方极度不利的情况，只有冷静地思考才能在败局中扭转制胜。



联机模式与Wi-Fi对战

（WIRELESS MULTIPLAYER）

如果你玩腻了一个人的战斗，那么本作丰富的联机要素也能让你一饱当将军的瘾。在这个模式下，你可以进行无线局域网对战，或是连上服务器进行Wi-Fi网络对战。网战部分很简单，只有建立游戏与加入游戏两个选项，模式也只有普通模式这一种，不过由于有全球虫子战队的排名，一定会激起大家的挑战欲望吧。虫子们的大战一触即发，你还等什么呢？

游戏万花筒





两套马里奥主题玩具

马大叔在游戏圈子里算是元老级的人物，但热度活力一点不减当年，不仅游戏卖得火，玩具周边也有很受欢迎，下面就给大家介绍两款马里奥主题的玩具。

遥控玩具车



给大家介绍一款遥控玩具车，这款遥控车之所以抢眼，是因为其主题是大名鼎鼎的《马里奥赛车》。这款塑胶材质的玩具车的大小为13 × 10 × 13厘米，比例为1：32，需要两枚3号电池，遥控器则需要1块9伏的方型电池。

制造商NKOK主营名牌授权商品，这款马里奥赛车遥控玩具就是经过任天堂授权的，马大叔照例一身经典的水管工装开着卡丁车，赛车可以实现前进、后退、左右转，运动起来时引擎灯还会亮起来。

弄一台拿出去玩的话，绝对与众不同哦。

新版超级马里奥布娃娃

不久前推出的一套马里奥主题玩偶，有乌龟变身马里奥、超级大蘑菇、幽灵、侍者装路易和蘑菇小子，里面很多都是近两年新作中出现的。



iPod Touch



iPhone相信大家都听说过吧？苹果公司凭借自己在随身听领域的市场占有率而面向手机市场打响了第一炮。可是对我们国内的机友们来讲，花上399美元（最近刚刚降了价，本来是599美元）买一个不能使用的手机实在没什么意思。不过Apple又推出了一款新产品——摒弃手机模块的iPod Touch，对数码产品感兴趣的玩友们可要睁大眼睛啦！iPod Touch与iPhone的硬件配置、外观、操作都极其相似，相同的屏幕大小和分辨率能满足大家看片的需求，加上它本来就绑定了Youtube网络视频播放器，通过Wi-Fi欣赏免费电影也是不错的选择。米格个人感觉iPod Touch更像是一款去掉了繁琐使用和扩展功能的掌上电脑，纯粹定位在娱乐的方向上，只是比一般的iPod多了一个Wi-Fi网络功能和多点触摸这项前卫技术，除了缺少强大的游戏功能外，其实定位上更接近PSP。由于去掉手机模块，iPod Touch比iPhone的身形还是苗条了不少，只有8mm厚（是不是让你想到了旧版PSP与新版PSP的差别呢），有8GB和16GB两种容量的版本，价格分别是299美元和399美元。不过这次Apple也没能解决好iPod Touch的电池问题，播放影片只能连续使用5小时。播放音乐能连续使用22小时，这些参数都与PSP接近。最后提一句，iPhone的FC模拟器已经有了，所以就像米格刚刚说的，iPod Touch没有强大的游戏功能，但玩玩小游戏还是OK的啦！

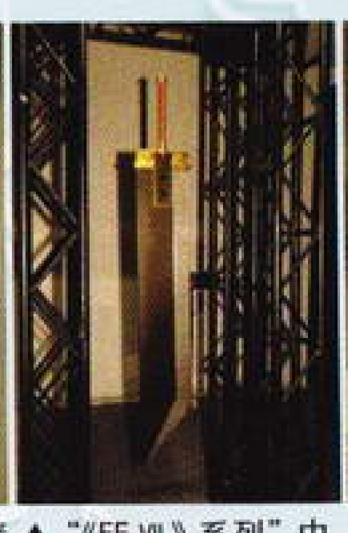
最终幻想VII 十周年画展人气鼎沸

对于不少喜欢《最终幻想》(以下简称《FF》)的玩家来说，发售于1997年的《FF Ⅶ》可以说是他们最难忘的作品之一，就当时来说华丽无比的画面以及成功的人物塑造让这款已经诞生了十年的RPG里程碑式作品直到今天依然人气不减。在《FF Ⅶ》诞生的这十年中，先后诞生了《史前危机 FF Ⅶ》(对应手机平台)、《FF Ⅶ 再临之子》、《抵御犬的挽歌 FF Ⅶ》、《危机之源 FF Ⅶ》等分支作品，《FF Ⅶ》在不知不觉中已经形成了一个独当一面的庞大体系。

为了庆祝这个伟大的系列诞生十周年，8月31日～9月2日，SE在东京都举办了一场名为“最终幻想Ⅶ 十周年画展”的小型展会，虽然规模不算太大，但展会上的好东西可一点都不少。漫步会场，你可以清楚地了解到《FF Ⅶ》一路走来的点点滴滴。另外，SE的社长和田洋一、SCE社长平井一夫以及艺人绚香都有到场，整个展会的气氛还是非常热闹的。



▲《FF Ⅶ》计划是从1995年开始策划的，这堵墙上记载了《FF Ⅶ》十年来的历史。



▲“《FF Ⅶ》系列”中登场的大剑，安吉尔、扎克斯和克劳德都用过它。



▲全球限量77777套的PSP主机同捆版《CCFF Ⅶ》，相信有些FANS已经拿到手了。



▲《FF Ⅶ》相关手办，从人物到召唤兽一应俱全，数量众多造型各异。



▲系列相关的原画设定，当然这些都是由野村哲也亲自绘制的。

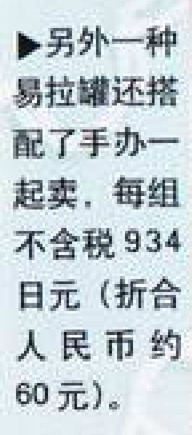


▲重新绘制的蒂法和由菲，如果《FF Ⅶ》真的要重制，应该会采用这样的造型吧。



▲回转的走廊上挂满了《FF Ⅶ》相关的人物肖像画，许多都是经过重新绘制的，造型变得更加酷。

▲印有《FF Ⅶ》人物形象的易拉罐，每个191日元（不含税），折合人民币约十来块钱，不算贵。





▶另外一种易拉罐还搭配了手办一起卖，每组不含税934日元（折合人民币约60元）。



▶人气歌手绚香在现场为大家演唱了《CCFF Ⅶ》的主题歌《why》，她对自己能演唱《FF》的相关歌曲感到非常荣幸。



DIY爱好者的最新力作Nestari!

记得以前也曾经为大家介绍过国外改机DIY达人Benjamin Heckendorn的作品——掌机版N64，当然达人的作品可不仅仅只有这一款，最近他又发布了自己的最新力作——Nestari！机如其名，这款双插卡掌上游戏机是由任天堂红白机（Nester）和Atari 2600两台老机“合体”而成的。Benjamin Heckendorn本来打算为这两台主机分别制作掌机版，但最后手头只剩下一块3.5寸液晶屏，所以只好狠下心来，把两台主机的芯片塞到一起，做成一款支持双平台游戏卡的掌机。Benjamin Heckendorn在网络上还公布了自己制作这台合体掌机的详细教程，不过考虑到这两款老家用机的芯片恐怕在国内都很难找到，这里米格就不多说了，给大家看看就好。要是有这个兴趣，还是研究一下怎么把NDSL和PSP整合到一起吧！



买游戏，送水手服

角川书店预定在今年11月29日发售PS2版AVG游戏《幸运星 陵樱学园 樱藤祭》，其特典包含按照原著主角泉此方身材制作的陵樱学园水手服，式样非常豪华。尽管官方对此的说明是“此方能够穿下的尺寸”，但原作中此方的身高被设定为142厘米，想来现实中很难有高中生能穿得上吧。不过从图片来看，似乎稍微再高一点的女生也可以穿？如果真是这样那么FANS应该也可稍微安心一点。



▲很鲜艳的红色。值得一提的是，PS2版的本作采用了TV版动画的声优阵营。



▲这个模特的身高看上去应该不止142厘米，如果配上黑色长袜甚至可以COS美幸。



“超特价惨剧”激情上演，你敢不买？

秋叶原店铺为促销“Zeonography R-2型扎古EX”的高机动型扎古三机体套装，在店头放上以《寒蝉鸣泣之时》中的角色为素材制作的促销影像与海报，竭尽KUSO之能真是叫人在一番哭笑不得后又觉得不买不行。好，下面我们就来看图说话吧。



▲这是整体一览图，暂时还看不出什么东西。



▲精彩的来了。店头中间的大电视上播放的是龙宫礼奈，正歇斯底里地用她的惯用句式大叫：“你会把扎古带回家吧？你要去哪里？哪里！”（原作FANS对“持ち归り”和“カナ、カナ”应该不会陌生。）



▲“超特价？这种促销方法过时了，现在咱用‘惨剧的预感’！”园崎诗音的标准配置狂笑“啊哈哈哈哈”以及古手梨花扮萌专用发语词“妮啪～”。



▲柴刀手礼奈：“难道你不买吗？不买吗？”

“我们居然要靠萝莉来推销，难道已经沦落到SEED的地步了吗？”



▲注意右上角的白字和右下角的黄字，分别是梨花的表人格和里人格说出的台词，“萌”“御”兼备。美女与大棒双管齐下，只是为了告诉你这点：“如果你不买，肯定会后悔的……”

▲这哥仨不知道现在是怎么个想法……

栏目主持 琉璃

游戏美图秀

琉璃：大家好，本辑的美图秀将一改前几辑风格，突破服务男性读者的少女美图框架！这次，让我们一起来欣赏由来自昆明的零MM为我们提供的美少年图！

零：琉璃姐姐好，宇轩哥哥好！我一直都很奇怪为什么你们总放MM图，不放GG的图？后来知道美图秀也接受读者投稿后我第一手时间就给你们投来了我自己喜欢的美正太图！所谓男生控萝莉，我们女生也是控正太的，尤其是望月冬留绘制的正太图，实在是很萌啊！所以希望同样控正太的琉璃姐姐能和我一起欣赏这些图。

宇轩：既然是男生图，那么这辑就没我什么事了，闪人！

琉璃（汗！）：这小子溜得真快。不过零MM，谁给你说的，琉璃我控正太……这可是误会哦！



零：所谓男生中有制服萝莉控，我们女生中也有制服正太控！双排扣长衣配领结，完美！

琉璃：说起制服控，想起身边某朋友是出了名的衬衫长靴控，这年头还真是什么控都有……



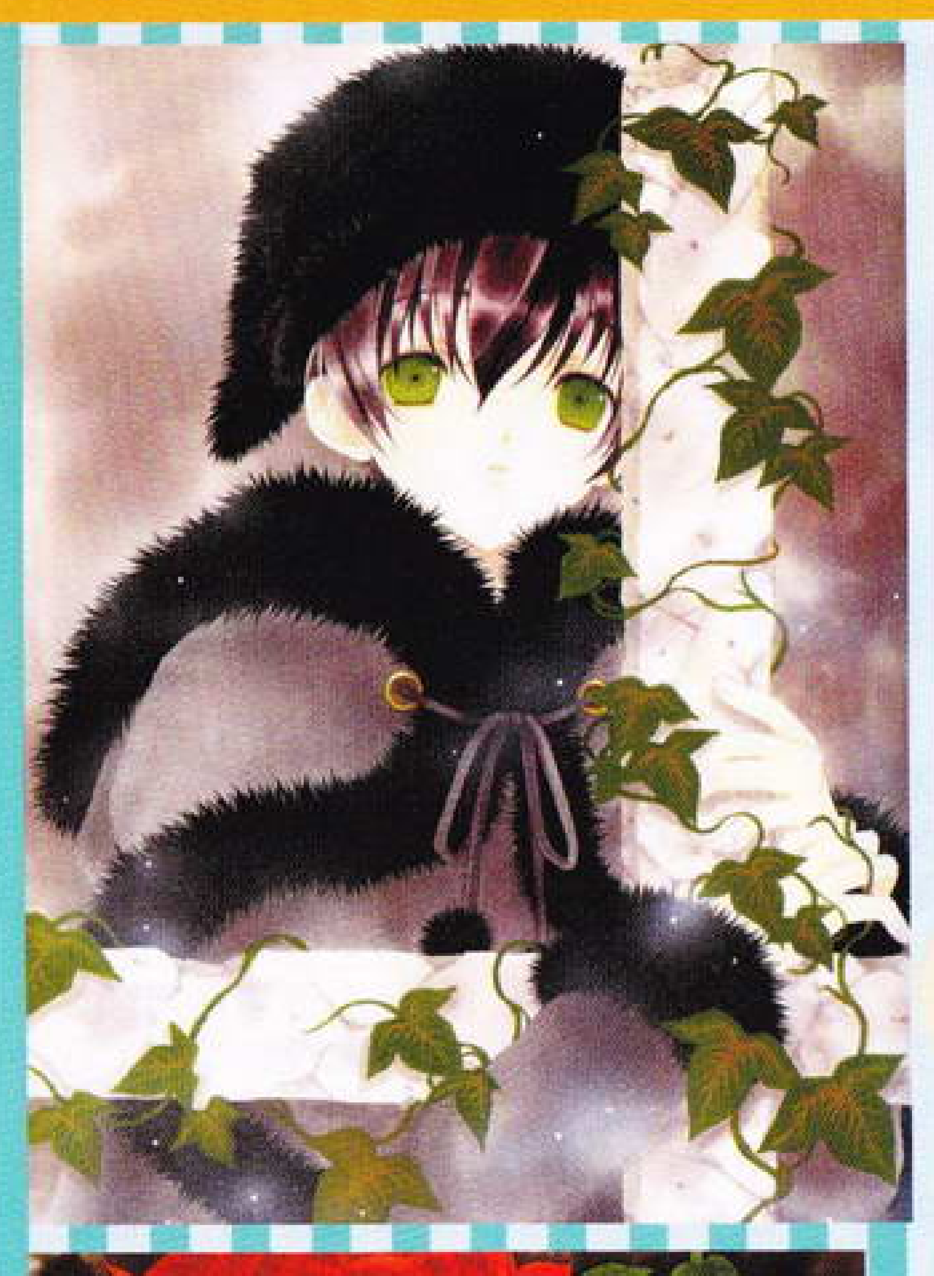
零：我始终坚信猫耳正太比猫耳萝莉可爱，柔弱到让人想疼爱的猫耳和眼神，再配上黑白搭配制服，双萌点啊（脸红）！

琉璃：双……双萌点，完了，难道我已经和时代脱节了么，双萌点是什么意思？



零：这个动作来自《EVA》中的凌波女神经典造型哦，相信琉璃姐姐一眼就看出来了吧，不过我觉得望月老师笔下的这个柔弱正太也很适合这个造型嘛。

琉璃：说实话，换换头发和眼睛的颜色，还真是和凌波女神蛮像的。





零：望月老师笔下的这对正太总是以情侣造型出现，好让人有“背背山”的遐想哦。

琉璃：完了，十个女生八个腐……

（注：腐女泛指喜爱或支持BL的女生。）



零：三萌点绝美图登场！琉璃姐姐看出来了吗？

琉璃：@_@……三、三萌点，我投降了，看不出来。

宇轩：哼，琉璃你太弱了，不就是猫耳、白发、短裤嘛，这都不知道！





零：当当当！万圣节造型的情侣正太登场！狗太君和小恶魔君，很衬很衬，嗯嗯。

琉璃：零MM？零MM？完了，又一个沉浸到自我世界中的腐女……



恶搞三国无极限，恶心死你不偿命！

——漫评《钢铁三国志》

文 TK



小日本喜欢研究我们的三国历史已经是众所周知的事了，而他们乐于折腾我们的《三国演义》也不是啥新闻了。最开始横山光辉的《三国志》还算厚道，无论是人物性格还是经典场面都很认真地参考了罗贯中老先生的巨著，但随着时间的推移，日本人的恶搞细胞越来越活跃，历史的转折来自于光荣公司制作的一款名为《真·三国无双》的游戏，在这里大家可以看到穿着露脐装的陆逊拿着燕回闪穿梭于士兵之中，双乔美人更是化身为萝莉战士横扫战场一骑当千……就在我们还在为三国将士竟能如此摩登潇洒而感叹时，漫画家盐崎雄二竟然将我们威猛无比的一干三国猛男愣给转化为丰胸翘臀的甜美高中生，把熟读四大名著的我们砸得头晕眼花。但事情远远没完，本来以为将猛男女性化已经是恶搞到极点的招数了，谁想到我们仅只是猜中了开头却远远没料到结尾……一出将猛男全面妖男化的动画就这样悄悄然来到了我们面前，让所有观众在看完之后不禁唏嘘——原来“恶搞”的精粹竟然如此博大精深。

这部动画有一个非常“威风”的名字——《钢铁三国志》！看看，又钢又铁的，再配合《三国志》里的一堆高壮武将，怎么着这动画也应该是肌肉横飞的场面吧？怎料到光一个开头就把所有“大叔控”们给震飞五步！故事原来竟然是这样的……

在一块叫做华夏的土地上，这是一个群雄争霸的年代，而在这样混乱的局面中，出现了一个名为“深红的武士”的义贼，他的名字叫做陆逊伯言。一次，他在与老师诸葛孔明周游列国的时候，被卷入到了江东小霸王孙策率领的吴军和大陆最大势力的魏军的战斗中。弱小的吴军为了取得胜利，君主孙策不惜使用被封印的“力”与魏军抗衡，这股力把陆逊被封印起来的记忆唤醒了！原来孙策力量的来源正是陆家代代相传的“玉玺”！于是，为了履行自己家族所肩负的使命，陆逊在老师的指点下，背负了“悲情的玉玺战士”的命运，从此踏上了帮助吴国的道路……

如果这个故事还不能让你体验到什么叫震惊的话，我们来看看里面的各色人物吧……羽扇纶纶的诸葛亮变成华丽的白发帅哥是半个经典，那么他变为“陆逊师傅”的身分就实在让人胆寒了，这么两个世仇就硬生生被人和解了……更离谱的还在后面，在历史里描写方颐大口，碧眼紫髯如金毛狮王般的孙权孙仲谋，在这动画里给改编成一个十分孱弱可怜的小正太（还是小萝莉？），一脸梨花带泪地对着周哥哥说：“战争又死了多少无辜百姓”，实在让人忍不住OTL，而颇有大将风范的曹操曹老人家，也成了一个华丽如甄姬一般的女王，至于那个在各大作品里被描写为双手过膝，两耳垂肩的刘大耳，估计是最惨的，其惨状连笔者都不忍描述，大家还是看动画自己感受比较实在……

说完了人物，我们来看看动画里的战争吧，且把我国排兵布阵的精粹在动画里简化成为“〈—”这种直观象形的符号放在一边，谁说过拿到玉玺等于超人了？孙策居然能在玉玺的感召下幻化成为“黄金圣斗士”，用类似于“狮子咆哮弹”的气柱吹飞了魏军“一括弧”士兵，这种能力连《真·三国无双》里获得阿斗之后能够发60秒“超无双”创意都要自叹不如！而且这个能力在本动画得到了新的升华——原来玉玺还会选择主人，原来玉玺还可以玩“我是希瑞”这种拿着宝剑对着玉玺照一照就会变身成为铠甲战士的游戏……原来玉玺战士就好比小日本动画里常有的“女神的圣斗士”这样是一个倍受世人尊敬的称谓……原来这是一部挂着“三国”羊头卖“悲情战士”狗肉的动画……

但、但是，就是这样，这部动画还是吸引了一干FANS驻足观赏，其中一个原因自然是长相柔美的各色美少年，另一个重要原因则在于这动画超级豪华的声优阵容，从常青树子安武人、石田彰、三木真一郎、井上和彦，还有新晋声优宫野真守、伊藤健太郎等，硬是磕死了一帮恋声癖。

最后，如果大家想抱着娱乐的心态看这动画的话，我们完全可以理解为这是在一个名叫“钢铁三国”的地方发生的故事，只是刚好与我们国家的某段历史的某些人名重了而已……

影漫看点台





伪正太的后宫，坐拥美少女的萝莉

之前介绍过的《魔法老师，涅吉！》真人版已经播放在即。制作方迟迟没有公布的洋葱头小老师的人选终于现出了庐山真面目——年仅13岁的童星柏幸奈。最让人无语也最重要的是，这位小演员是货真价实的女孩子，看来制作方的确考虑了后宫戏对未成年男孩和广大未婚男性的影响。

之前看到这个萝莉的女装照时还着实担心了一把，但9月1日在东京涩谷举行的《魔法老师，涅吉！》最终发表会上，柏幸奈以洋葱头老师的扮相携31位姐姐闪亮登场，应该还是在相当程度上固定了大部分FANS对小老师的形象的猜想。虽然年纪不大，但偶尔还是会露出一副少年老成，饱经沧桑的表情，让人颇为意外这个小萝莉娴熟的演技。而发表会当日出现于现场的人生的赢家，赤松健也登场发言："学生们紧张的表情真是超萌啊，我已经拜托监督务必要'拍出H的感觉'了！"听了这番话萌血沸腾的人应该不在少数吧，《魔法先生》电视剧将于10月3日深夜1点20分开播，预定制作26话，对美少女有爱的可以等着看看。

新作动画是宣传广告



以《星之声》、《云之彼端，约定之所》和最近的《秒速5厘米》而声名鹊起的新锐动画人——新海诚，最近推出了新作。不过是受了日本长野县的地方报纸《信浓每日新闻》的委托，制作了这个口碑不错的老牌地方报纸的宣传动画广告。广告中新海诚发挥特长，精心描绘了色彩细腻，真实感出众的背景画面，一个女孩奋力地骑着脚踏车，向搭着双动力列车的父亲告别。伴随着当地知名歌手タテタカコ的歌声，全篇故事弥散着浓浓的故乡情结，充满了一种淡淡的怀旧气息，让人感到温馨而亲切。这个近似于MTV的宣传广告将从9月开始在长野县内民办广播各局播放。

萝莉人形杀虫兵器登场！



《一击杀虫！小惠惠》是人气萌系画师田中久仁彦连载于《电击大王》上的漫画作品，故事讲述的是20XX年，各种害虫已经适应了杀虫剂的致死效应，导致于害虫大泛滥，严重扰乱了人类的生活。为此一位正义的"萝莉控"站了出来，开发出了一种迷你人形杀虫机器人——小惠惠。你不但可以用小惠惠来清理你家的害虫，更可以为她更换各种服装道具，打扮出属于自己的小惠惠。为此小惠惠开始在全日本大流行……这部作品虽然目前只有一卷单行本，但在发售的时候限定版同捆了一张OVA光盘，那也是小惠惠首度以动画的身分登场，当时便掀起了一阵"杀虫狂潮"。随后还推出了PS2游戏，游戏中玩家可以操纵小惠惠去清理家中的害虫。

在最新一期的《电击黑マ王》上公布了《一击杀虫！小惠惠》将改编TV动画的消息，动画将于明年1月开播，至于动画的监督是否还是佐藤卓哉，配音是否还是钉宫理惠、田中理惠、中原麻衣等人就不得而知了。



本次的下载任务都颇具有挑战性，要想单人通过这些任务并不是件容易的事情。下面的解说将对这些任务的特征进行大致的描述，相信对玩家进行攻略有所帮助。除此之外，《MHF》在7月25日进行了一次较大规模的更新，雷文在这里就将更新内容报告给大家。(注：报酬表中用红色字体注明的道具为必奖励道具)

下载任务解析

事件任务25号

天と地の怒り

讨伐对象： 金火龙、银火龙各一只

具体血量： 金火龙 3520／银火龙 3200

限制时间： 50分钟　**指定地：** 大斗技场

任务解说： 看名字就让人回想起了《MHP》时代那个经典的村长“毕业”任务。《MHP2》里金银火龙的行动方式和招数与前作一模一样，对此熟悉的玩家不会感到特别困难。战斗前要准备好的是闪光玉，调和素材也可以适当带上一些。如果是单人挑战的话可以选择太刀，超广的攻击范围可以很轻松地打击到金、银火龙的弱点——翅膀。平时多用闪光玉牵制两头火龙，不过投掷时机要把握得好，只用一颗闪光玉就令金银火龙都陷入气绝状态是最为理想的。多人联机的话推荐队伍中配备一名锤手利用金银火龙气绝储蓄值为普通火龙2倍的特性集中其头部攻击，不出一会就可以让它晕厥，效果非常好。只要先干掉了其中一只，那么任务接下来就会轻松许多。

报酬详细资料表

素材名称	取得几率
火龙の延髓×1	1%
银火龙の坚壳×1	22%
金火龙の坚壳×1	22%
银火龙の上鳞×2	10%
金火龙の上鳞×2	10%
火龙の逆鳞×1	8%
雌火龙の逆鳞×1	8%
火龙の红玉×1	5%
雌火龙の红玉×1	5%
龙玉×2	3%
坚铠玉×2	2%
坚铠玉×1	1%
重铠玉×2	1%
重铠玉×1	2%

事件任务26号



金色の雷帝

讨伐对象： 金狮子一只

具体血量： 5400

限制时间： 50分钟　**指定地：** 大斗技场

任务解说： 本任务中金狮子所拥有的实力和集会所8星的相当，而且经常会出现大金冠体型的金狮子，因此讨伐难度也有所上升。单人挑战还是老老实实地拿上冰太刀施行断尾战术吧，好在大体格的金狮子并不会对猎人的断尾工作产生太大的影响，如果能发动“耳栓”+“耐震”的技能组合，断尾的难度就会下降少许，这里还要叮嘱玩家的是金狮子的尾巴只有在它处于愤怒状态下才可以切断。多人联机讨伐就要轻松很多，效率最高的就是使用“落穴连携战术”，以前在《热血最强》栏目里做过相关的视频介绍，原理就是算好时间两人相互施放落穴，利用时间差将金狮子频繁困于陷阱之中，然后再用高攻击输出武器，例如双刀来将其活活屈死。

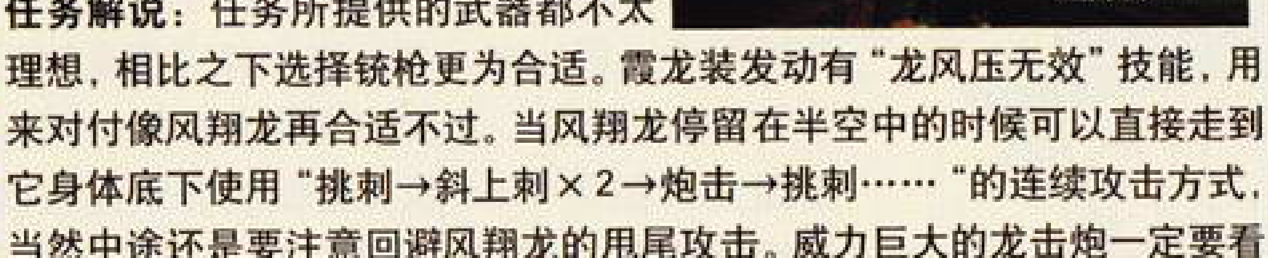
报酬详细资料表

素材名称	取得几率
金狮子の黑毛×1	20%
金狮子の尖爪×1	27%
金狮子の尻尾×1	15%
黄金の毛×1	10%
金狮子の锐牙×1	22%
坚铠玉×2	1%
坚铠玉×1	4%
重铠玉×1	1%

挑战任务12号



讨伐对象：风翔龙一只
具体血量：3360
限制时间：50分　**指定地**：雪山〈夜〉



任务解说：任务所提供的武器都不太理想，相比之下选择铳枪更为合适。霞龙装发动有“龙风压无效”技能，用来对付像风翔龙再合适不过。当风翔龙停留在半空中的时候可以直接走到它身体底下使用“挑刺→斜上刺×2→炮击→挑刺……”的连续攻击方式，当然中途还是要注意回避风翔龙的甩尾攻击。威力巨大的龙击炮一定要看准时机才释放，推荐在风翔龙倒地挣扎的时候进行。由于铳枪消耗武器斩味的速度较快，因此有大量的砥石作为保障必不可少，任务之初砥石只配给了三个，玩家要自行到8区左手侧的角落里进行收集。任务成功后可以领取到“パペットチケット”，用它可以制作麻痹双刀“アイルー君メラルー君”，不过由于其麻痹储蓄值实在太低，因此没有太大的实用价值。

报酬详细资料表

素材名称	取得几率
パペットチケット×1	15%
パペットチケット×2	5%
上铠玉×1	5%
上铠玉×2	1%
修罗原珠×1	7%
修罗原珠×2	2%
钢のたまご×2	30%
山菜组引换券G×1	25%
山菜组引换券G×2	10%

《MHF》更新相关内容公布

7月25日的更新算是正式运营以来规模最大的一次（虽然更新完毕后游戏容量只增加了区区8M……），这次更新的主要亮点在于加入较多的新规武器、追加单人专用任务以及猎团机能扩张等几项，下面就让我们来详细浏览一番。

1 新武器追加

追加了包括《MHF》初登场以及《MHP2》的部分武器在内的总共40种，其中片手剑6种，大剑4种、长枪10种、太刀3种、轻弩2种、铳4种、大锤6种、狩猎笛4种、弓1种。



■アングリーホーン



■クックフューリー

 技能发动数量上升

系列先前作品将技能的最大发动数量限制为5个，这次的《MHF》破天荒地将此限制改为10个，因此我们有幸可以配出“高级耳栓＋ランナー＋砥石使用高速化＋攻击UP【小】＋广域化＋女神容赦＋回复道具强化”这样极品的技能组合。

 单人任务追加

增加了《MH2》里线下模式专用的一角龙讨伐任务，打倒一角龙后可以得到“一流ハンターの证”，用来生产英雄剑。另外还有水龙相关任务可以获得“豪腕の锁”，其作用是生产水属性大锤“イカリハンマ－F”。

 家具追加

追加了9种新的家具、壁纸，包括カウンター、紫の食器セット、赤のテーブル、铁矿のスタンド【绿】、皮ありの横骨材【大】、皮ありの纵骨材【小】、皮なしの纵骨材【大】、武具人形【ランス2】、复数鳞の壁纸。

 猎团机能扩张

玩家在主菜单下除了可以确认自己和其他玩家的猎团状态外，也可以编辑并表示猎团的签名。猎团等级1以上猎团的八种签名里可以设置主签名和副签名。签名包括“主白天型”、“主黑夜型”、“经验者集合”、“来聊天吧”等。

6 其他

1.在游戏主菜单下追加链接《MHF》官方网站的功能。
2.角色游玩状态设置增加“猎团募集中”和“ボイスチャットOK”两种。
3.游戏平衡性调整。



PSP篇

自66辑《掌机王SP》到现在已经有3个月了，我们的米饼教室栏目终于又要绕回PSP这个主题上啦！相信不少玩家都喜欢用小P来欣赏音乐，而我们本辑要介绍的内容就是如何使用PSP固件自带的音乐播放器来播放歌曲，下面就让我们一起来开始今天的课程吧！

栏目主持：米饼

软饼干：米格，怎么今天又没有给我提供插画的构思啊……

米格：饼干大哥，明天要完稿，今天才开始写，哪里有时间构思啊！

软饼干：小子太不敬业了吧……

米格：谁说的，这辑东西多嘛，下辑一定提供一个好的插画构思，你到时可别想偷懒，要好好联系画师啊！

软饼干：好，还是快说说我们今天要介绍的内容吧！

米格：嗯，这次我们的课题终于又回到PSP上，还是从简单的应用说起，这次我们就来介绍一下如何使用PSP播放音乐吧！

软饼干：这……也有点太简单了吧！

米格：简单？可别小看这部分的内容哦，你还是慢慢听我讲吧！



拷贝音乐是第一步

米格：知道PSP都能播放哪些音乐吗？

软饼干：你当我傻子啊，不就是MP3和WMA两种格式嘛……

米格：外行了吧！PSP能够播放的音乐格式远不止这两种，就算只用PSP系统固件自带的音乐播放功能，也还能播ATRAC3、ATRAC3plus、WAVE以及UMD Music的音乐文件。

软饼干：WAVE格式我还算知道，可剩下的这些都是什么啊？
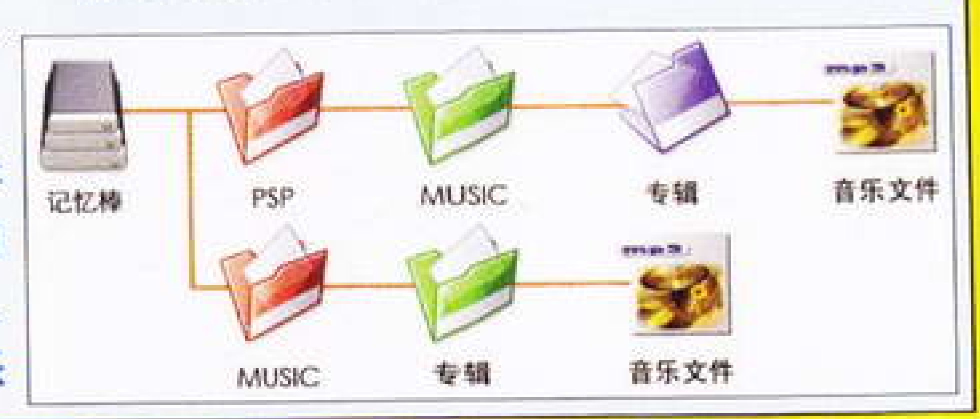
米格：ATRAC3是Sony独创的一种音乐压缩格式，许多PSP游戏中的音乐都采用了这种编码格式，ATRAC3plus则是在ATRAC3的基础上加入了数字音乐版权保护，未授权的拷贝版本在播放时将会受到播放时间的限制，而UMD Music嘛，就和MUD Video一样，是由Sony发布的一种UMD音频光盘，插入后就会在系统菜单的“音乐”下多出UMD一项，选择后我们就能播放啦！

软饼干：你讲的这些我还真不知道呢！

米格：那就说些你知道的吧，想要用PSP欣赏记忆棒中的音乐，应该将音乐文件放在哪里呢？

软饼干：这个俺了解，放在记忆棒的PSP\MUSIC文件夹就OK了嘛！

米格：一看你就是个不懂得与时俱进的人。自从3.00版固件以后，PSP系统的音乐播放器就已经能够识别记忆棒根目录下的MUSIC文件夹中的音乐，拷贝到这里就OK，干嘛还要多一级目录啊。拷贝音乐时，你可以将一张专辑放置在同一个文件夹中，再将整个文件夹放入MUSIC目录，但千万不要文件夹套文件夹，PSP系统的音乐播放器是不能识别到更深级别文件目录中的音乐文件的。



基本操作要掌握

米格：说明白了音乐拷贝的方法，下面就轮到播放时的操作了。首先，在选择音乐文件而不进入播放状态时，我们可以对文件进行管理，按下△键就能弹出文件菜单，其中包括了"播放"、"删除"以及"信息"三个选项。而且这种文件的操作不仅适用于管理音乐文件，"图片"、"游戏"菜单也都支持这样的操作来管理记忆棒中的内容。

软饼干：这样就可以在不连接电脑的情况下也能删除不想听的歌曲或是查看音乐文件的详细信息了吧！





米格：是啊，当选择音乐文件后按○键确定，就能进入音乐播放器界面了。下面我们就来看看音乐播放器的详细操作。



米格：用PSP播放音乐时，我们还可以通过线控来完成基本操作，这样平时带在外面就再也不需要将小P掏出口袋调节音量或是选择曲目啦！

软饼干：是啊，要想用小P当随身听，没有线控可绝对不行。

米格：下面也来为大家详细介绍一下线控的操作。



米格：这下最基本的播放操作就介绍完啦！同学们可不要嫌这次的内容简单，因为下辑我们还将继续为大家介绍有关PSP音乐播放的一些高级操作。

软饼干：播放音乐还有高级操作？

米格：比如怎么为音乐文件加图标、如何设定耳机的音量保护……总之，又会有许多饼干同学不懂的内容出现，大家可别像他一样小白哦。

软饼干：废话还真多，快点道个别，继续你的烧录卡使用介绍吧！

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



有句俗语，叫春困秋乏夏打盹，开学后各地渐渐迎来了秋高气爽的好天气，刚从盛夏酷暑中解脱出的人们相信很难抵挡这种舒适所带来的困倦，秋季也因此变得多梦起来。而对于各位已经开学的学生朋友以及上班的朋友，这个季节也很考验人对睡眠来袭时的毅力。坚持住，好好听课，好好工作，好好玩！否则大白天趴桌子上睡，别人会以为我们玩物丧志的哦。

因为我这比较远，《掌机王SP》来得好慢，特别是最近几辑。现在我都和朋友用雪糕来打赌《掌机王SP》到达这的时间，想不到我还赢了不少免费雪糕呢。

辽宁 李典

软饼干：按道理说，李同学的雪糕也应该有我们的一份吧？

羽纹：在朋友们怨念的眼神下吃雪糕一定不好受。

宇轩：那为使你朋友的心理平衡些，罚你在下次写信时将雪糕一起寄来。

乌冬：马修和画师沟通时竟然忽略了李读者的名字！



各位小编GGJJ：我需要忏悔，向全世界喜欢NDS游戏却没有NDS或NDSL的玩家们忏悔。本人不才，自从入手NDSL之后暴殄天物，几乎只用来看XX小说，orz，看了“掌门人”中那些无机玩家的感言，深觉自己太可耻了，我是罪人啊（以下略去2000字）……

南京 王泉

米格：你的NDSL啊……信的内容实在不忍往下登了，这位读者后文还提到了“无法理解玩《恶魔城》”。

软饼干：现在女生都有喜欢玩《恶魔城》了！不过倒是没见过米格你玩过啊……



宇轩：XX小说？“XX”是马修给打上的马赛克吧？其实也没什么——等下，配图上看小说的怎么是我呀！



各位小编你们好，最近小弟我为了一件事异常苦恼，比掉一块肉都心疼，那就是没有入手《掌机王SP》第69辑。我最欣赏《掌机王SP》有以下几点：

1.将恶搞进行到底，每辑《掌机王SP》的恶搞风都让人大吃一惊；

2.畅谈掌门人，各位读者的喜怒哀乐都在“掌门人”一栏中表现得淋漓畅快，我也希望来作客一番；

3.“自由谈”里自由谈，谈游戏，谈观点，谈掌机与生活，谈游戏与人生，看别的同志们的世界观、游戏观、人生观。

江苏 掌机王

马修：谢谢鼓励啦，我们一定会把《掌机王SP》办得更好。另外向来信的这位朋友致歉，在给您回信后，不小心把地址和姓名弄没了，只好通过你提供的QQ来登上你的QQ名了。

马修，“掌门人”是你主持的吗？那我今天就来说两句，我不指望你能登上这封信，但希望你能知道“掌们人”有哪些不足：

1.首先是页数太少，整整一本书，只给“掌门人”6页；

2.小编们七嘴八舌的情景怎么少啦，挺有意思的；

3.马修自己太出风头，大多是自己在回，只给其他编辑少少的露脸机会；

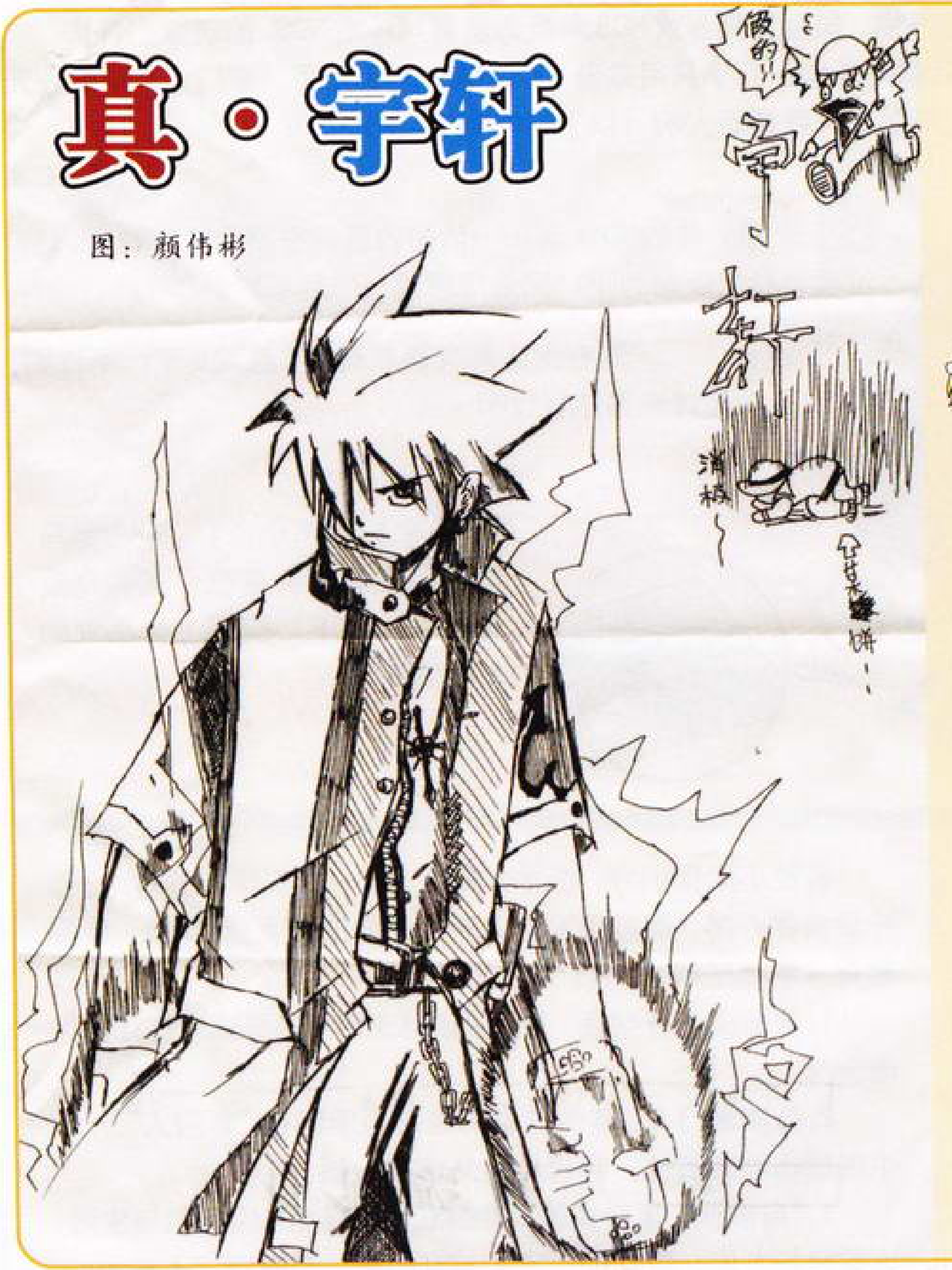
4.恶搞的地方太多，中国这么大，你们能保证自己的恶搞适合所有的玩家吗？再说，很多时候玩家都是想向小编倾诉而已，不需要你们来恶搞。

上饶 刘小安

马修：这么直接的批评，怎么可能会不刊登呢？感谢刘小安同学的批评。页数上现在来说比较难改动了，不过我们会想办法在其他栏目上多加强与读者的互动；至于第二点嘛，大家都比较忙哦，而我主持“掌门人”，所以大家忙时只好我撑着啦；第三点呢，和第二点差不多，因为栏目是我主持，所以回答得自然多一些啦，当然，其他小编们平时也会更多地来参与的；第四点，其实我个人一向觉得，我们玩家平常在工作学习等各种压力下已经很累了，所以希望大家在看书时能更多些轻松——当然，你批评得没错，关于读者写信时心情的解读，我现在做得确实还不够。

真·宇轩

图：颜伟彬



宇轩：画得真好，悄悄告诉你，这才是我心目中自己的真正形象！

软饼干：这小子好像还没帅到要让本饼干给他下跪的地步。

米格：哈哈，我的形象风格看起来好眼熟啊。

马修：话说颜伟彬朋友这幅画也被埋没很久了，罪过啊，这次从制作72辑开始就把这幅画放在桌面显眼位置，提醒自己一定不要忘了刊登……

各位小编好，我好长时间没给你们写信了，因为马上高三了，不过这几天我却非常开心，我用自己的钱买了一台iDSL，但是由于我没什么经验，所以在购机的时候，根本没怎么看，就让老板给我演示一遍。不过价钱实在是太便宜，让我和同学以为是翻新机，iDSL+"H"开头的贴膜+R4+1G金士顿+硅胶套+铝盒=1050+40+170+80+40+120=1500。不过同学说神游是行货让我放心玩。我也对过序列号是一样的，但网上朋友都说行货统一价是1150，在这里我想问下小编真的有这回事吗？

还有，我特别喜欢米饼教室，在两位小编的对话中，让我学会了很多事情，知道了掌机的功能和应用，特别是米格，如果没有他在68辑给我介绍NDSL的功能，我也不会在第二天就去买iDSL，谢谢了，米格。

浙江 郑凯

马修：不久前我也刚给朋友买了一台神游iDSL，价格来看你的神游iDSL也不算便宜得离谱，要识别翻新机也不难，看看方向键两个方向之间是否有明显的磨砂被磨掉的痕迹，翻新机的话，这一带和方向键周围差别很明显的。至于水货机，应该没有可能，毕竟1050的水货机也有的是人买，确认不是翻新机的话，那就不用操心BOSS为啥少卖100啦，好好享受游戏吧。

米格：让你夸得我都不好意思了。上辑由于工作任务太重，都没来得及准备米饼教室，有你的鼓励，米格一定拽着软饼干坚持做下去！



马修，你太坏了！竟然教我们用NDSL"把妹"。你的NDSL已经被"把"走了，难道还要我们的NDSL陪伴吗？还有，马修应该是个《口袋妖怪》的FANS吧，现在最新作《口袋妖怪探险队》出了，我在想，马修拿什么玩呢，嘿嘿……

杨萧

马修： 其实也不过是推荐一个讨好MM的办法而已。当然，大家得看好自己的机器，不要被反"把"去NDSL，事实证明，MM一旦拿走你的NDSL，想再把沉迷于NDSL游戏中的MM约出来，难度是相当大的。

米格： 难怪马修最近有点魂不守舍，原来是NDSL被拿走了。

软饼干： 难怪最近马修越来越宅，原来是MM约不出来了。

宇轩： 难怪公司的NDSL不见了，原来被马修拿去玩了。

各位《掌机王SP》的编辑哥哥们，你们好，这是我第二次给你们写信了，我有个妹妹在邮局工作，我让她寄信她总是说我这运气中不到奖。其实我从不奢求中奖的，能够交流下也不错啊。小弟从小就和游戏结下了不解之缘，已经拥有了曾经梦寐以求的PS2，最近手头攒了些钱，打算购买一台PSP。而我本人比较喜欢休闲类游戏，而掌机游戏和电视游戏比就是很方便，在哪都能玩，本来已经下定决心要买PSP，可恶的索尼居然又出了一个PSP-2000，唉……真想在最后时间里摸上把PSP，请教下各位老编是买旧版还是买所谓的新版PSP？

徐寅超

马修： 说得对哦，交流才是重要的，当然，交流同时参加下抽奖，碰碰运气也不错哦。至于还是新旧版PSP，推荐你买新版本，虽然我个人一直认为改进不是很大，但还是看好这个小东西，虽然破解后价格有所上涨，但对于还没买的朋友，还是无条件推荐新版的。

乌冬来了

大家好，新人乌冬参上，从今以后我将作为《掌机王SP》的一分子，和各位前辈们一同努力做好《掌机王SP》。自从懂事起，我就开始接触游戏，Game & Watch是属于自己的第一部游戏机，从那时起，我就和掌机结下不解之缘。但是随着年龄的增长，特别是参加工作以来，游戏的时间越来越少，才知道生活的压力与无奈，但是我对游戏的热忱，却从来没有减少过，所以直到现在也不愿意放弃这惟一的兴趣，并一直以成为一名游戏相关工作者而不懈地努力着。虽然是这样，但是我觉得要找一份和游戏沾边的工作，还是非常不容易的，至少要有必死的觉悟。直到几个月前的某一天，我终于在下定决心后，孤注一掷地往《掌机王SP》投了自己的简历和相关资料，过了一段时间后，本以为消息已石沉大海的我，在清理邮箱的时候发现了LIKY的回邮，通过详谈后LIKY让我来试用，当时我的脑子就"嗡"地一下愣了，迷糊中用手掐了一下脸才知道这不是发梦。现在，我终于通过了重重"试练"成功转职，不过这对于我的编辑梦想来说也只是刚刚起步罢了，所以在今后的日子还请各位读者多多鞭策，指出我的不足，助我达到99级吧！

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往 pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

北京污染太严重了，把老娘的NDSL都弄脏了，748！看到偶心爱的NDSL上面落下一层灰，偶真是很郁闷啊。明明偶才高一的说，明明只是会考而已，为什么就不能动偶卡哇伊的NDSL呢？555，偶可爱的NDSL……最近好倒霉哦，买了65辑以后居然忘记寄印花了，没准偶就中大将了呢。要不是会考，我才不会把《掌机王SP》放进该死的柜子里，结果还是忘了，不爽！

金硕



宇轩：小小年纪竟然自称“老娘”？

雷伊：宇轩你竟然说别人“小小年纪”？

马修：748=去死吧，偶=我，卡哇伊=可爱，555=呜呜呜——以上是原文中部分内容对照，方便平常不怎么上网的朋友们阅读。



羽纹像谁呢？

71辑就有新编羽纹的形象了，那庐山真面目到底会比较像谁呢？是英俊潇洒的马修？野性十足的雷伊？温柔体贴的紫枫？神采飞扬的胧月？还是美丽可爱的琉璃姐姐？哦，还差点忘记了香甜可口的米饼！不过一定不会像”人面兽心“的宇轩吧？一看见MM就流露出那种WS的笑容……

大连 蔡汉其

羽纹：相信蔡读者此时已经看见羽纹的小编形象了吧，不知道有没有出乎你的预料之外呢？虽然同是出自同一画师之手，但羽纹的形象还是和众小编有少许格格不入呢。

米格： **软饼干：**“人面兽心”……装作不认识宇轩吧……米饼轩三人组就此解散……

宇轩：看来我的形象已经深入人心了啊，这到底是好还是坏呢？



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、70、71、72辑，定价8.8元。《口袋玩家》Vol.1，定价16.00元。《NDS专辑》Vol.2，定价25.00元。《PSP专辑》Vol.3，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》是大家的，《掌机王SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、玩家点评、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用Email和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以Email形式发送。

平信及Email地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



levelup.cn 网络的力量真是强大，不过即使全是有依有据的东西，有时候也会像街头的流言传闻一样，越传越邪乎。很小的一件事情，经过网络上的一番折腾，几个论坛一转载，就会变得“热闹”无比。当然，这不是在否定网络本身，关键的，还是在人。 栏目主持 宇轩

[分享]柏拉图有一天问老师苏格拉底

楼主：yvhkps

http://bbs.levelup.cn/showtopic-508126.aspx

柏拉图有一天问老师苏格拉底：“什么是爱情？”苏格拉底叫他到麦田走一次，在途中要摘一棵最大最好的麦穗。柏拉图充满信心地出去，谁知过了半天他仍没有回来。最后，他垂头丧气地出现在老师跟前，诉说空手而回的原因：“很难得看见一株不错的，却不知是不是最好的，只好放弃，再看看有没有更好的。等到走到尽头时，才发觉手上一棵麦穗也没有。”这时，苏格拉底告诉他：“那就是爱情。”

柏拉图有一天又问老师苏格拉底：“什么是婚姻？”苏格拉底叫他到杉树林走一次，取一棵最适合用来当圣诞用的木材。柏拉图有了上回的教训，充满信心地出去了半天之后，一身疲惫地拖回了一棵看起来直挺、翠绿，却有点稀疏的杉树。苏格拉底问他：“这就是最好的树材吗？”柏拉图回答老师：“因为只可以取一棵，好不容易看见一棵不错的，又发现时间、体力已经快不够用了，也不管是不是最好的，就拿回来了。”这时，苏格拉底告诉他：“那就是婚姻。”

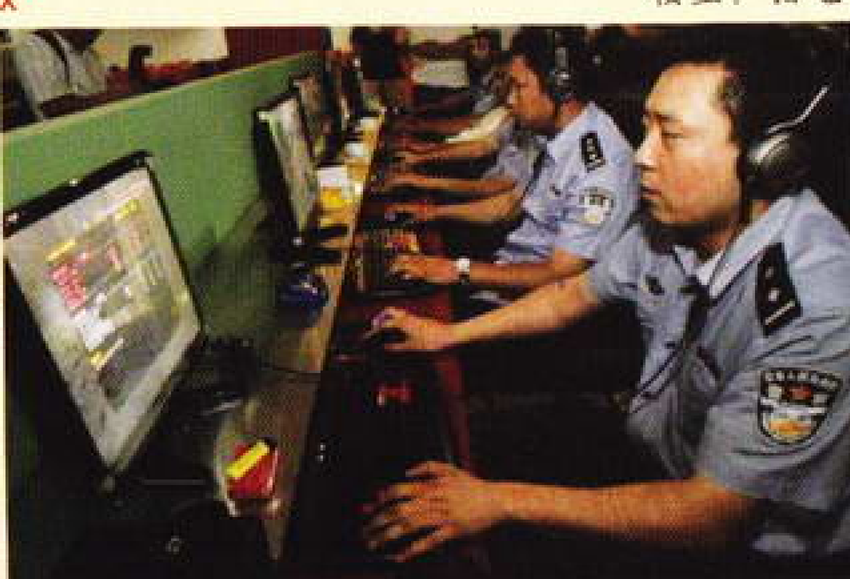
有一天柏拉图又问老师苏格拉底：“什么是生活？”苏格拉底还是叫他到树林走一次，取一支最好看的花。柏拉图有了以前的教训，充满信心地去了三天三夜，但却依然没有回来。苏格拉底只好走进树林里去找他，最后发现柏拉图已在树林里安营扎寨了。苏格拉底问他：“你找着最好看的花了么？”柏拉图指着边上的一朵花说：“这就是最好看的花。”苏格拉底问：“为什么不把它带出去呢？”柏拉图回答老师：“我如果把它摘下来，它马上就枯萎。即使我不摘它，它也迟早会枯。所以我就在它还盛开的时候，住在它边上。等它凋谢的时候，再找下一朵。这已经是我找着的第二朵最好看的花了。”这时，苏格拉底告诉他：“你已经懂得生活的真谛了。”

[分享]300干警对抗虚拟反恐 电子竞技大赛练兵

http://bbs.levelup.cn/showtopic-508466.aspx

楼主：猫宅之男





▲干警们全神贯注地投入比赛。

据报道，2007年9月12日天津市首届电子竞技大赛在河西区一网吧举行，来自全市300余名干警参加了这次利用网络进行的电子反恐虚拟对抗练兵。利用电子竞技将反恐制暴、处置突发性事件的演练与虚拟网络相结合来培养干警的团队合作、心理素质、观察力等等。

第7楼：Pchen

玩CS能虚拟反恐？不是吧。要玩也应该玩那个专门针对美军开发的《全能战士》啊。

第8楼：gp06

应该玩“《光环》系列”。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72） 掌机玩家自己的论坛。



本辑主打影片《不能说的秘密》想必大家都很关注。本来以为这部片子只是一个普通的青春爱情故事，没想到……哎呀，不能剧透啊，还没看过本片的读者们就容我在这里小小地推荐一下啦。

文 宇轩

不能说的秘密



Secret
导演：周杰伦
主演：周杰伦、黄秋生、桂纶镁
类型：爱情／剧情／悬疑
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：247MB

高中生叶湘伦（周杰伦饰）出身在一个单亲家庭，并且在父亲（黄秋生饰）任教的学校就读。而在父亲的耳濡目染下，他热爱音乐并且琴艺过人。

某日，班上来了一位同样喜爱弹琴的女同学路小雨（桂纶镁 饰），投缘的两人形影不离，情感也日渐加温，然而小雨总是相当神秘，还常弹奏一首不知名，但却优美动听的曲子。而每当小伦想多了解小雨一些，她却常常欲言又止，只是说这是秘密。但有一天，在一场误会发生后，小雨再也没来上过课，思念小雨又一头雾水的小伦决心要找出这个不能说的秘密。

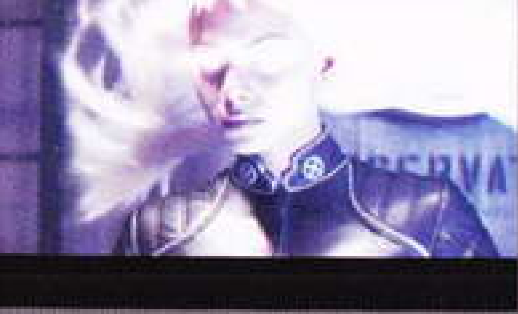

谁说的，我刚在琴房练琴

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-508335.aspx （请使用迅雷下载）

X战警



一群天生怀有特异功能的变种人，在X教授的号召下，成立了保护人类与地球的战警小组。不料，人类对变种人开始产生疑虑，展开了彼此之间的争斗……



X战警队的核心人物有：独眼龙（X战警的队长，可由两眼射出致命雷射光）、琴葛蕾（有心电感应、隔空取物，以及瞬间移动的能力）、暴风女（X战警的副队长，拥有控制气候的能力）与小淘气（有着经由身体接触就能吸收对方记忆与能力的特异功能）。

X-MEN
导演：布莱恩·辛格
主演：法米克·詹森、哈莉·贝瑞
类型：科幻／悬疑／动作
对应机种：PSP
影片格式：720MP4
影片大小：780MB

现在X战警队伍来了一位危险人物——金钢狼。他是个脾气暴躁，几乎不受控制的变种人。X战警让他训练新兵，并想吸收他加入自己的行列。但事情往往不如人所愿，不久，X战警们又发现他的大部分思维受外人操纵。更糟的是，又一名变种人——“万磁王”出现了，他能控制磁力和地球引力，并曾被人类当作怪物巡回展出，饱受屈辱。他憎恨人类，认为变种人比人类更加优秀，应该主宰人类。这是否将导致人类和X战警的共同毁灭呢？

而誓死保卫人类的X战警，却会发现人类对他们产生了极大的恐惧，双方关系渐渐紧绷。再加上金钢狼一触即发的脾气与万磁王的到处杀戮，X战警陷入了进退两难的重重危机之中。

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-505864.aspx 请使用迅雷下载

特别附赠

健康全裸游泳部

http://bbs.levelup.cn/showtopic-497888.aspx

虽然夏天已经过去，但愿清凉与你常伴。



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之新版PSP，你入手了吗？

变薄了的新版PSP的港版已经于8月底率先发售，日版等其他版本也于9月20日发售，新版PSP，你入手了吗？这辑我们就新PSP 入手的这一话题来聊一聊吧。

很想入手的说，不过我不是很着急。那个连接TV的线太贵了点吧。

牛奶不加糖

现在有老版本的小P了，新版等明年到了日本再入，不给国内JS赚钱的机会。

lonewolftazuya

买新机的话会考虑入手2000型，不过现在对1000型已经很满足了。

pspching

没有特别改进，不会去买它。

samapala

算是第一时间入手，银色的，基本满意。之前因为没破解，所以淘了张《RR2》，出血啊！现在终于破解了，小P不用在睡觉前充当MP4了，爽ING！

zongyimin

虽然改良得不太明显，但对于没有PSP的我来说，是时候入手了！

自由基

感觉和旧版没什么区别，改良不如NDSL，所以没必要再买一台。

夜◎血族

这个……只要老P还能胜任以后的工作，就不换了。

sully3054

对于我来说Sony真的很不厚道（我刚买了PSP-1000不久），我哭啊，PSP-1000对于我的好处就是时间用得稍微长点。但是那个TV OUT很吸引我啊，可恶的Sony让他去死吧

hnemesis

晚了一步，破解了，涨价了，希望渺茫。

luyang1988814

新的没太大改变吧？又不是PSP2，但如果Sony放弃了PSP-100X的话，我绝对再也不买Sony的任何产品了

toroly

等到2008年春节再用旧版加钱换，呵呵。

leon159357

感觉不如旧款好看。

steffenmo

基本上，新出的每种颜色都看过与摸过了。手感上的确轻了不少，屏幕的坏点好了很多，颜色也好看了，但那些所谓的硬件改变，压根就没啥重大的影响啊。价格方面，与旧P相仿，挺厚道。不过当系统被破解后，又是另一个烧钱的主了。说句笑话，变薄变轻后，就没了当板砖的潜质了！

无我の境地

新P很好很强大，很轻，不过不打算买，有旧P就很足够的说，能玩《CCFF Ⅶ》就行，机子完全不在意。

470296773

立场要坚定！我是绝对不会放弃我的旧小P的！（才买了两个月，1480入手的。T_T）

JERRY

不买，等中奖。

eeddees

我还是再观望一段时间吧。

Duelsol

有了第一时间入手老PSP被JS狂宰的经历，这次怎么都得半年后再入手。

a38998

入了，第一次在机器发售后不久入手，非常值得纪念。

罗纳尔南

在变卖老P后，新P已经入手了，当时就被他震撼了！好轻啊，真的好轻，就冲这点也值啊！希望Sony这次能够大翻身啊。

wangkexun

想换啊，谁知它突然破解了，价钱那个飙啊……

angiedu

现在努力找工作，有钱就第一时间买一台玩一玩，实在太漂亮啦。因为没钱所以好想在《掌机王SP》上中一台旧版PSP玩玩。

时间天才

在广州买只要1380元，不过听说新P还会掉价，观望中。

stevenlyn

NDSL和PSP-2000两手抓，两手都要硬！

batigoal

虽然PSP-2000我看过机器了不过目前只能听歌，而且没有视频线的，所以要买还是过段日子。但是现在入手的价格的确便宜，我们这只有1400元。

阿源

还是视经济情况而定吧，有钱的话很想买新版。

吉他超人

本辑热点话题

PlayStation Phone

索尼爱立信公司分管市场业务的总裁Miles Flint不久前在接受媒体采访时确认了PlayStation Phone的消息，表示正在考虑引入PlayStation和Bravia两个品牌，开发一系列面向高端用户群体的新系列手机……但Flint也暗示实现这样一种设备的技术条件目前尚不成熟。Flint强调要推出PlayStation Phone，首先必须确保其技术可靠，且要有足够的证据显示其有利可图。

本辑，大家就请围绕PlayStation Phone来展开讨论吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年9月20日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

大奖名花有主！

《掌机王SP》第70辑大奖揭晓

中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

衡阳市	曾哲峰
长春市	周户星



一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



兴化市 龚鹤建	上海市 金奇	通辽市 于洋
汕头市 黄远	深圳市 彭飞	化州市 袁文伟

二等奖 9名 NDS烧录卡

北京市 韩舒羽	北京市 李洋	嘉兴市 张一宁
无锡市 洪盛虹	沈阳市 邢玉斌	上海市 郑永菁
成都市 胡成	安宁市 熊晋辉	惠州市 邹莉







三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

苏州市 刘晟俊	济南市 戚友石	北京市 魏萌萌
博白县 庞涛	常州市 王晨	上海市 张卓栋

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDSL·PSP 幸运大抽奖

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：黄依杰　　昵称：依杰

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《机战》
地址：广西南宁市中山路226号
邮编：530012　　电话：13507712341
QQ：527917420
想说的话：世界因为你们而精彩：次世代掌机双雄——NDSL&PSP。

姓名：翟雨佳　　昵称：奥尼尔

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、iDS
喜欢的游戏：《SD高达G世纪》
地址：北京市延庆县恒安小区8#501
邮编：102100
Email：Nayuto401@sina.com
电话：13241601777（只发短信）
想说的话：来者不拒，高达（UC）FANS来者不拒。

姓名：王冠森　　昵称：黄瓜

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA SP、小神游SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》、《龙珠》、《铸剑物语》
地址：大连市中山区解放路27号6－1
邮编：116001
电话：82300668
想说的话：我已经上初一了，但对游戏的热情是永远不变的！

姓名：陈海松

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《火纹》、《恶魔城》等
地址：玉林市垌口村148号
邮编：537000
QQ：251948610或88371182
想说的话：身上穿得新，肚里吃得饱，掌机要最好！

姓名：陶治　　昵称：sai

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《通灵王》、《WE》
地址：江西省南昌市西湖路71号
邮编：330003　　QQ：471360071
想说的话：天下机友是一家，聊机就快加我吧（请注明“机友”）！虽然抽奖不重要，抽到我还是很高兴的！

姓名：赵涵　　昵称：坚强

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA SP、iDS、PSP
喜欢的游戏：《马里奥赛车DS》
地址：河南省郑州市莲花街河南工业大学2003级会计2班
邮编：450001　　电话：13676925110
QQ：455518789
想说的话：支持游戏，感谢游戏带给我16年的快乐。

姓名：朱植　　昵称：灵心

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《恶魔城》、《口袋妖怪》、《特鲁尼克大冒险》、《黄金太阳》
地址：河南省新乡师专04届政史系综合文一班
邮编：453000　　Email：zhuzhi9@21cn.com
想说的话：游戏要大家同乐才好！顺便提一下，偶是动漫游通吃。

姓名：欧阳云海　　昵称：阳阳

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《圣剑传说》、《黄金太阳 失落的时代》（中文版）、《马里奥赛车》
地址：柳州市天山路52号一栋一单元6－2
邮编：545007
想说的话：总是孤单一个人，好想要个MM（MM＝GBM）。

姓名：唐伟鹏　　昵称：Sky

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《塞尔达》、《马里奥》、《牧场物语》、《恶魔城》
地址：广东省阳江市第一中学高一（18）班
邮编：529500　　Email：skyanlove@sina.com
QQ：4709044
想说的话：天下玩友是一家。

姓名：刘斯特　　昵称：鼬星儿

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GB、小神游 SP、NDS
喜欢的游戏：《王国之心》、《马车 DS》、《苍月》、《迷失蔚蓝》、《龙珠大冒险》、《火影忍者》
地址：江苏省苏州市工业园区沁园小区 3#504
邮编：215021　　电话：62569266
QQ：512269187
想说的话：我既是一个掌机迷又是一个动漫迷，来加我 QQ 吧！

姓名：高晨彬　　昵称：小麦

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《火纹》、《黄金太阳》
地址：福建省厦门市集美区曾营小学六年（5）班
邮编：361022
想说的话：梦都想《掌机王 SP》的小编们能送我一个掌机红包。

姓名：赵荣坚　　昵称：DD

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：任何游戏都喜欢
地址：广东省江门市新会区骑虎西 4 巷 9 号 507
邮编：529100　　QQ：412248330
想说的话：我非常乐于与喜欢掌机的人交朋友，不喜欢掌机的也行，请加我 QQ 或来信吧！

姓名：张英里　　昵称：黑猫

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人 Zero》、《黄金太阳》、《小人帽》、《机战 J》、《星之卡比》
地址：天津市河西区珠江道漓江里 48 号 305
邮编：300222
想说的话：Come on！帅哥美女们，为了自己心中的游戏和掌机努力奋斗吧！

姓名：黄骄

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：除了《机战》外（本人 IQ 低）
地址：佛山市南海狮山南海软件科技园
邮编：528222　　电话：13435482565
想说的话：只要脸皮够厚，一切皆有可能。

姓名：周锋　　昵称：无锋的季节

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：别急！慢慢来，将来会有的。
喜欢的游戏：《牧场物语》、《铸剑物语》、《塞尔达》、《超级大战争》
地址：湖南省长沙市长铁第一中学高二 K0408 班
邮编：410001　　电话：0731－4713788
QQ：395757121
想说的话：希望中一部掌机来安抚自己。

姓名：安然　　昵称：猴子

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、iDS
喜欢的游戏：《应援团》、《任天狗》、《苍月》
地址：广州市麓景路 425 号 601 室
邮编：510405　　QQ：544145560
想说的话：只要用 PSP 砸我，我就是要饭也要买《掌机王 SP》。

姓名：志爽

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、GBM、NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥》、《生化危机》
地址：北京市丰台区方庄芳城园三区甲 18 楼
邮编：100078
想说的话：感谢《掌机王 SP》把我从一“文盲”变成了一个追求时尚的少年。希望能够和志趣相同的人交朋友。

姓名：甄术燃　　昵称：衰人

性别：男
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人 Zero》、《机战》、《黄金太阳》、《小人帽》
地址：广东省开平市新昌中路 49 号第 1 幢 505 房
邮编：529300　　QQ：513204619
想说的话：偶好想中 PSP 啊！如果中了我就用它来泡妞，呵呵。

姓名：杨德山

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBP、GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《传说》、《机战》、《口袋妖怪》、《瓦里奥》、《牧场物语》、《黄金太阳》、《火纹》等
地址：安徽省合肥市蜀山区十里路 25 号 6 幢 102 室
邮编：230031
QQ：99736215（加时请注明“掌机王”）
想说的话：我要 PSP 啊！

FAQ电台

看着大堆稿子
自己还在码字
心中莫名其妙，涌起一股烦躁
无意瞟到桌上一叠信
可爱信纸照亮我的心情
于是作出决定
FAQ电台On Air Now!

（周杰伦 三年二班）

大家好，FAQ电台上线中，我是DJ米格。首先广播一则消息，米格已经成功提取《危机之源 最终幻想Ⅶ》全CG动画，将在下辑《口袋光环miniDVD》中奉献给大家，敬请期待！下面首先来看一则来自通化市的读者**刘云泽**的问题，他说自己的小P在7月25日下午2:35自动变砖了，并且他声明自己从未进行任何升降级操作，想知道究竟为何小P会变砖。在回答你的问题之前，需要先确定一个概念，小P变砖狭义上是指由于固件内容损坏导致PSP无法正常开启的现象，所以固件更新时意外断电、改写固件信息错误都可能导致其变砖。但广义上讲，只要PSP无法正常开机，都可以称为变转，这时导致变砖的原因就有很多了，硬件损坏、芯片烧毁这些都可以算做变砖的范畴。如果你没有进行任何固件内容改写操作，包括更新PSP主题、运行除升降级以外其它修改固件信息的软件，那么你的小P变砖很有可能是出现了硬件上的问题，可以先试试用神奇电池引导，如果成功就重新刷一下固件看看，如果用神奇电池引导也不成功，那应该就是硬件问题啦。

FAQ电台 想了解新版PSP的内部结构吗？想知道新版PSP减肥成功的秘密吗？“口袋光环miniDVD”新版PSP拆机解剖影像，解答你想知道的问题！

来自广东省的读者**托尼**来信点名问米格一个有关Wii主机的问题，鉴于米格对Wii的喜爱，这里就特别回答一下。目前Wii主机的直读芯片主流的就有两种，但不论哪一种，都是可以玩NGC游戏的，并且不再是小盘，而是支持烧录在大DVD盘上的NGC游戏。另外，托尼还向我们询问GPS是否收费的问题。民用级的GPS是完全免费的，只要你有GPS接收器，就能够免费接收GPS信号，无需开通服务，无需付费，当然使用PSP专用的GPS接收设备也一样免费啦！

来自银川的读者**王子俊**反映自己的iDSL屏幕进灰，自己想清理的话应该怎么办。首先米格先要跟你说清楚两点，你使用的是iDSL，因此一旦自己拆过机器，就不再能享有神游的行货服务，也就是说将失去享受质保的权利；另外，如果是屏幕出现灰尘，自己清理往往很难搞定，只会越弄越脏。你的问题，米格建议去神游指定维修点搞定，而不要自己盲目动手。你所说的拆iDSL的三角口螺丝刀，其实在一些五金店就能买到。

FAQ电台 手机也能玩《传奇》那样的大型网游？不相信就请看本辑“手机游戏吧”，手机网游正在掀起新一轮的革命！

小广告过后接着来看安徽读者**钱鹏**的问题，“米饼你们好，我想请问一下怎么样才能用EZ4玩《塞尔达传说 幻影沙漏》？”用EZ系列的Slot 2烧录卡玩《塞尔达传说 幻影沙漏》，必须得打上相应的补丁才行，具体的步骤是将补丁里的Romlist复制到sysbin目录下，补丁下载地址可以访问EZ系列烧录卡的官方网站得到。如果这位同学上不了网的话也可以去你购买烧录卡的地方，叫商家帮你预订。

接着来看署名为**GERICK**的读者的问题，“小编们早，我有个问题问各位编辑，我在不久前买了EZ5，真是方便，直接拷直接玩。最近想用EZ5玩最新的《口袋妖怪探险队》，也在官方论坛下了最新的存档列表，但进入游戏时还是白屏，怎么办呐。还有，我的1G金士顿TF卡格式化后可以确定是高速卡，可玩《恶魔城 迷宫画廊》时还是死机，我不想玩没有音乐的版本，小编能出个主意救救水深火热中的小弟吗？”其实EZ5除了SLOT1端烧录卡共同支持的直接拷贝游戏功能，也针对一些特殊游戏准备了“混合烧录”模式，该模式就是使用传统的PC端烧录软件来拷贝游戏。你说的两个游戏经我个人测试，全部可以通过“混合烧录”的方法来解决。目前混合工具版本为1.02，官方下

载地址：http://www.ezflash.cn/cn/article.asp?id=51

FAQ电台



现在插播一条令人扼腕叹息的消息，前拉力赛冠军科林·麦克雷(Colin McRae)和他五岁大的儿子不幸于15日下午4点死于一场直升机事故。这样一来“《科林·麦克雷拉力赛》系列”的所有游戏都将成为纪念品。貌似饼干他每天晚上都会玩上两把《科林·麦克雷拉力赛》，当他获悉这个消息时吃惊不已。好了，我们继续来看问题吧。

北京玩家**王月松**的邮件问题，“最近我下了一个PSP版的《世嘉拉力 进化》，虽然说是试玩版，但我感觉不像，因为可以建立存档，可以新建用户名，还可以选择所有关卡和所有模式，试玩版的话会有那么多内容？请小编给个明确说法。”嗯，其实你说的一点没错，该试玩版其实就是泄露版，因为游戏是完整的，也就是说玩家可以一直玩下去，直到通关。正因为是泄露版的缘故，所以游戏没有经过BUG修正等过程，游戏中存在着贴图错误等问题，但这些问题都不影响游戏过程。该作正式版将在9月底首先推出澳版和欧版。

接着来看广州**张新虹**读者的问题，“各位小编，我最近在玩《死人头 弗瑞德》，感觉挺另类的，就是里面有个拔虫小游戏，我老是拔断，不知如何是好了？这些虫子除了能卖钱还有什么用？另外在哪里可以找到自己的斗鸡？”1.拔蠕虫的关键就是节奏一定要控制好，□按太快就容易拔断，太慢就拔不出来了，节奏还是得自己来掌握哦。2.虫子可以用来喂鸡和钓鱼。3.在游戏进行到需要回到农场找自己记忆的那关，在Fred's House内的传送装置边一个房间内有3个鸡笼，过去取个名字就能拥有自己的斗鸡了。

FAQ电台

《越狱3》回来了！喜欢看美剧的读者肯定也与爱看美编的小编们一样，关注着《越狱》第三季的剧情发展。HOHO！让我们拭目以待来帅的精彩表演吧！Prison Break Has Been Back in September The 17th！广告插播完毕，让我们接着来看下一个问题。

名叫**小田**的上海玩家来信询问道“《捉猴啦 猴猴大作战》真是非常有趣的一款游戏啊，不过我怎么努力，猴子都收集不到100%啊，这是为什么？还有我想知道“甜蜜陷阱山”那一关的隐藏猴子在哪？”其实想要达成100%收集需要的条件还是蛮复杂的，首先，你必须完成游戏的二周目；其次，必须将收集装置中的所有收藏品统统买齐；之后，还要挑战所有的时间模式，而且必须拿到金杯；最后还要利用迷你游戏创造最强的猴子卡片，只有获得全盘胜利之后才能让所有的隐藏猴子在游戏中出现。所以想要100%收集还是需要多花一些功夫的。“甜蜜陷阱山”的隐藏猴子在下图中的这个位置。



按照惯例，最后的问题是留给“猎人众”的。“亲爱的大编中编小编们，大家辛苦啦！下面有几个《MHP2》的问题要想请教一下，1.武器的“会心率”是什么意思啊？是不是40%的会心率就加40%的攻击力啊？2.“火龙的优质鳞”是不是怨念物啊？打了多只火龙都没有得到过。3.“光水晶”怎么得到啊？”这位读者没有署名哦，不过还是让饼干我来回答好了。1.“会心率”就是武器发动必杀一击的几率而已，如果武器在攻击的时候打出了一个鲜明的红叉则表示会心一击发动，此时攻击力上升为1.25倍。2.“火龙的优质鳞”只能从上位（集会所★6～★8任务）火龙那里剥取，至于稀有度方面嘛，绝对的“地摊货”。3.一般是从毒怪鸟和紫毒怪鸟身上剥取到，破坏它们头上的水晶也有一定几率在报酬里得到。

当玩家拿到本辑《掌机王SP》的时候，小编胧月已经踏上了日本国土，他肩负着报道此次东京电玩展会的光荣使命，在此其他众编们祝他采访顺利，届时为大家带回更多更精彩的展会讯息！





胧月

★经过试验，自己的睡眠临界时间是6小时，少于该时间早晨起床就像要死一样。试验方法为，第一天2点半睡觉，第二天2点15分……如此按照日次每天提早一刻钟。嗯，看来我这人一到半夜就消停不了。

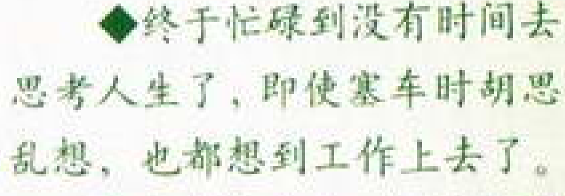
★不出所料，《Snow》打出的第一个结局果然是Bad Ending。无论是音响小说还是Gal Game都无法打破的宿命——没错，我就是人称“文字AVG Bad Ending最速探索者”的那位。

★NDS版《樱大战》的变化并没有想象中的那么大，总算松了口气。

雷伊

■有个朋友最近要离开土生土长的武汉前去上海找工作了。其实我始终认为，能在自己的家乡有一份稳定的工作是一件非常幸福的事情，什么都不用发愁不是很好吗？不过既然他做出了这样的决定，那作为朋友的我们也只有支持他了。那么，就希望他在不久的将来能在上海有所作为吧。

■最近一直感觉非常疲劳，应该是经常坐办公室缺乏运动的缘故吧。（也可能是因为《DQS》通关以后没有再碰Wii的缘故……）俗话说“生命不止，运动不息”，这句话还真是一点都没有说错呢。



马修

◆终于忙碌到没有时间去思考人生了，即使塞车时胡思乱想，也都想到工作上去了。

◆人生这东西，如果思考了也改变不了现状，又只会让自己更头疼更闹心，那就直接无视好了。

◆早就不敢关心实事的本人某日贱病复发，看一下深圳房价，结果发现原来早在今年6月份，深圳住房每平方米均价就已超过了1.45万，在房价上深圳已经成功超越了香港！

◆现实残酷而又无力改变的话，那就不必去发酸抱怨，埋头努力也许总要好过枯坐空谈。

◆已经开始胡思乱想、又要强制自己不去想那些无力的现实时，那感觉就好像左右开弓地抽自己嘴巴一样。

米格

◆自从有了NDS，就再也没有碰过GBA；自从有了Wii，就再也没动过PS2；同理，自从有了新版PSP，我就没有碰过旧版PSP了……

◆《CCFF Ⅶ》一出，众小编就都沉醉在这款RPG大作的世界中；“《口袋妖怪》系列”一出，又是一群小编沉醉在新的探险中。米格却在一旁抱着个新版PSP拆了装、装了拆，结果到现在一款游戏都没有碰。同是小编，差别咋就这么大呢！

◆做了游戏编辑后有一种感觉，学生开学＝我们开工，还少了寒暑假，真怀念做学生的日子。

◆英国留学好友归来，出完这辑《掌机王SP》正好去Happy一下！

软饼干

◆终于要迎来TGS了，貌似今年关于掌机的内容不是很多，主要看点还是次世代家用机们的表现，希望多公布点神作，有点盼头总是好的。

◆每天中午都是雷打不动地在单位超豪华大电视前看其他同事上网玩《使命召唤4 现代战争》，而每天晚上总是看室友玩《科林麦克雷拉力赛》，发现自己果然还是最喜欢“车、枪”类游戏，这爱好想必是永远也不会变了……

◆小编众人中，貌似只有我没玩《CCFF Ⅶ》，连碰都没碰下，嘿嘿。

羽纹

★上个月宿舍的电费严重超支让身为室长的我颇为惊讶，各位室友们，大家要加强节约的意识啊！

★纵观近期的足球赛事，意大利身陷欧锦赛预选赛出局之危、贝克汉姆再度受伤离开球场以及女足世界杯揭幕战上德国以11：0狂胜阿根廷这几件事情让人印象颇深。不过话说回来，由于近期工作的原因，羽纹已经有一段时间没能坐在电视机前好好地欣赏一场足球赛了……

★《越狱》第三季即将开播，话说羽纹刚来的时候第二季刚好播完，一转眼间，来到异地他乡已经有半年了啊。

LIKY

◆以前每天睡前看一部片子，甚至是两部，现在看一部片子要分数天时间才能看完，唉，好忙啊。

◆一个大学同学暂住在我家“渡假”，他每天的安排是这样：早上八点起床去游泳，下午打两三个小时篮球，打完后再去游一次泳，晚上坐在房间吹着空调上网斗地主、泡MM……他的行为严重地刺激了我，什么时候我才能如此悠闲地渡假啊，不需要很久，一个月就行。

◆小灵灵的《亲亲猪猪宝贝》真好听啊，我想以后我有了孩子一定要把他教得如歌中唱的那么听话，呵呵。

◆下辑会有TGS展会的详细报道，请大家期待吧。

宇轩

▲有些时候，人努力了，并不代表他能做到最好。但是至少他努力过了，那就足够了。我认为，过程比结果更重要。

▲这个世界上有一种感觉，能让人不为了金钱而去奋斗，这种感觉叫做“热情”。

▲“跟随”之所以是一种智慧，是因为走在前面的人需要承担更多的阻力，但并不一定得到更多的回报。“沉默”之所以是一种智慧，是因为最先说话的人往往没有好下场。



▲片翼象征着自由的渴望

琉璃

☆为玩而亡！

数日前，与好友讨论人生最幸福死法，随即回答：“为玩而亡！”随后被好友鄙视至渣。不过，最近的好游戏实在太多了，为了玩，琉璃的睡眠时间已经连续十天降至每日3小时，这样下去也许真的会玩到猝死……

☆开心事

期待了很久的东西突然来临，意外！开心！虽然花了比别人多两倍的时间才达成目标，但是依然开心。飞翔的感觉真好！

☆喵呜

突然有些想念半年前捡回来瘦弱猫猫——小豆芽，去到新家已经半年多了，不知道小豆芽适应没有。听朋友说它现在调皮得没边了，能够健健康康地活着就好，不是么？

鸟冬

◆《CCFF VII》终于发售了，大作就是大作，一时间“铿、铿、铿”的声音此起彼服，就连上厕所都能听到……

◆一个要好的网友突然说要来我工作的城市看我，这个决定令我有点措手不及，生平第一次和网友见面的我都不祈求能留下一段所谓的“美好回忆”了，千万不要“见光死”就好。

◆就快到中秋节了，“每逢佳节倍思亲”这句话已经是深有体会，但是从来没有工作后来得那么强烈，这难道就是成长吗？如果有时间还真想回一次家，只好盼望十·一了。





栏目主持 米格

眼看着十·一长假就要到了，而米格却依旧抽不出时间来仔细策划聚会的事情，实在觉得有些对不住大家。不过“天下聚会”已经成为了一种成熟的模式，所以这次十·一我们还将继续沿袭之前聚会热潮的方式来做，详细情况以及聚会申请大家都可以去levelup.cn网站的“天下聚会”区，或是给米格发email。希望大家能把十·一的聚会做得更好！下面就来看看本辑“天下聚会”带来的报道吧！

首届聚会大成功
——“天下聚会”厦门站报道

文 全局变量D& 决绝

首先，笔者代表厦门广大玩家向各位正在看文的读者大人们发出号召：

假如有计划来厦门一游，千万记得带上自家的掌机，厦门人民热烈欢迎您！（可能的话Wii、Xbox360、PS3也拿上，当然忘记带走丢在我家就更好了……）咳，扯远了，受本次聚会的主持人决绝老大的委托，本人执笔了本次“天下聚会”厦门站的报道，就请没去现场的各位来一次虚拟体验，去过现场的大家故地重游吧！



神秘组织展开聚会活动

时间是今年暑期某日的12：45，地点是夏日正午海滩边。此时正是一天中最为炎热的时候，而原本应该冷清的车站附近，却聚集着一大群人，一场“阴谋”正在策划中……且看路边大树下，围坐的一排人，每人手持一个古怪的小盒子埋头捣鼓着，时不时抬头互相交谈两句。而刚从公车上走下来的人看到这一场景，不但不感到惊奇，反而都流露出一副喜出望外的表情直奔过去，加入其中。当他们见面后，有这样一句暗语：“聚会的？”刚从巴士下来的人用激动的语气答道：“没错，聚会的！”言简意赅的接头暗号之后，来人便喜滋滋地加入到队伍中，掏出了自己的黑盒子也开始埋头苦干起来……

时间到了中午13：00，这群集结在一起的众人集体起立，开始移动，并且一路高喊“PSP，NDS，都走这边”的奇怪口号，吸引了沿途的一些路人加入其中，不一会就组建了一支浩荡的军团，引得过往行人纷纷侧目。沿着



大路走到尽头，又转过几条不知名的小巷，终于，一座高耸的建筑出现在大家面前。没错，这就是传说中的“天下聚会”厦门站的第一现场。时间是13：10，笔者也随众人到达了聚会场地前台，我们的“天下聚会”由此正式开始。

入口处排满了等待签到的人，这一个月的宣传果然有效果。早就知道本次活动的报名玩家数已经过了百人，不过当这一数字真正转化成人头攒动的场景时，除了“壮观”以外，简直找不到其他的形容词了。登记的队伍一直排到了门外，就这还不断有人继续涌进来！前台的MM工作人员们忙着写ID、派发卡片，而她们面对的是一群四处张望、恨不能马上进入“神秘休闲会所”的“饥渴”人群。而笔者也怀着万分激动的心情在13：20领到了属于自己的入场卡，踏入了传说中的聚会场地……

聚会比赛高潮迭起

走进会场才发现，四面都已经被坐满。我赶快在角落占了个位置，刚坐下没多久，两位主持人就走上了前台。美女主持身着白衣，顿时成为全场观众视线的中心，而男主持，我现在居然都想不起来长啥样了（笑）……

统计完人数后，预定好的比赛有条不紊地展开了。玩家们迫不及待地将手中的入场卡投进报名箱中，不少人脸上一副胸有成竹的表情，似乎胜券在握。所谓“诸位之下，必有达人”，再加上诱人的奖品摆在眼前，大家自然都拿出了120%的劲儿准备大显身手。NDS的《马里奥赛车》、《俄罗斯方块》、《应援团2》，PSP的《DJ Max》、《山脊赛车》……要不是每人限报两个比赛，大概每个人都会想把所有比赛都体验一把才觉得过瘾吧！

已经报名的选手一边临阵磨枪，一边还不忘探测周围对手的实力，抓紧比赛开始的最后几分钟打上一场练习赛。除了选手，其他的玩家们自然也没闲着：独坐一隅埋头游戏的有之，排队等着拷ISO、装ROM的有之，端着饮料悠闲聊天的有之，四处流窜寻人对战的有之，争分夺秒捉对厮杀的更是不少！或许平时难得碰到同好，这一回自然要好好过把联机瘾了。“双机制霸”的玩家更是将PSP、NDSL换着玩，忙得不亦乐乎，真是羡煞旁人。而不少像我一样手中只有一款机器的人，趁此机会来了个“交换学习”。虽然说上帝创造索尼和老任，就是为了要让他们竞争的，不过，玩家之间当然是没有必要心存芥蒂啦。

比赛一开始，现场倒是变得安静不少，只是NDS赛区里叫声不断。“喂，ID叫XXX的是谁！加错队了！”“靠，刚刚是谁对我放道具？”“倒，挂了……”即使没有参赛也没有旁观的人们，听到这些大呼小叫，也觉得充满了“实况”的感觉。最有趣的莫过于比赛决胜的那一瞬间，喧哗四起。谈笑自若的，一头冷汗的，拍案而起的，捶胸顿足的……

PSP战区相对NDS战区就安静了不少，参赛玩家大都是在埋头苦干，《山脊赛车》、《DJ Max》、《怪物猎人》、《杀戮地带》等比赛吸引着观众的眼球。奔驰的赛车、雨点般落下的音符、轰鸣的枪炮声、霍霍的磨刀声、激烈的人





龙大战，无一不体现出了这台次世代掌机的过人魅力。《山脊赛车》决赛甚至出现了观众拥堵的情况，里三层外三层的观众将比赛选手圈在了中间，将PSP赛区的气氛一下子带到了高潮，弄得前来采访的记者大哥露出一脸不可思议的表情。“就这么个小东西，居然能吸引这么多人？”

到了拍照的时候，更是热闹非凡，七十多台PSP和二十多台NDSL一字排开，大家纷纷掏出相机、手机，为这些本次聚会真正的主角们拍照留念。就算是在电玩店，也难得看到这么大规模的集体亮相呢。

有趣的次世代体验会

几乎所有的人一进门就能注意到，聚会地点中间留出的空场。前方是一块空白的大投影仪，配上旁边放着的Wii和Xbox360，引人“口水”无限。果然，比赛中场休息时，投影仪打开，音乐响起，《Wii Sport》可爱的风格让屏幕前立刻冒出来黑压压的一片人头。棒球，网球，保龄球……伴随着每个人的试玩，在场内引发了无数轰动。

假如这时候有不知内情的人走进会场，一定能看到让他们摸不着头脑的景象：两人正对面前的屏幕，手中紧握着遥控器样的东西凌空挥舞着，而旁边的人正在七嘴八舌地喊着“快了！慢了！往左！前面！啊啊好厉害！哎哟，又落空了！”拿到手柄的玩家当然是不能放过这难得的机会，满脸专注地沉浸在虚拟世界里；围观的各位则忍不住大呼小叫，指手画脚，只差没有抢过手柄亲身演示一番。每当有人打出更高分的时候，周围总是一阵阵的掌声，喝彩声，引来更多的人加入试玩队伍。

可惜的是五个小时的时间实在太短，继Wii的压倒性登场之后，Xbox360只露了不到一会的脸，就只能在大家依依不舍的目光中被放了回去。在这中间，也许已经有不少下定决心排除万难，准备买一台搬回家的人吧？反正我是彻底拜倒在次世代主机的魅力下了。

颁奖大会僧多肉少

预定好的五小时过得飞快，转眼就要结束了，然而在那之前，压轴好戏登场了——比赛颁奖之后，就是传说中万众瞩目的抽奖活动。无数双眼睛齐刷刷地盯着那充满了爱与希望的抽奖箱，等待着最终大奖的产生。可惜的是僧多粥少，捧走最终大奖的那位，一定到现在还承受着不少人的怨念……走出会场的时候，不少人还频频回头，也有不少意犹未尽的玩家，呼朋唤友前去参加本次聚会的附加项目——聚餐腐败。无论互相之间是熟悉还是陌生，大家都在微笑着，挥挥手互道一声“下次见”，然后在淡淡的夜色里，走向各自的方向。下一次，又有多少新玩家会加入聚会的队伍呢？我可是拭目以待呢！



有关女性玩家的一些话

本次聚会的男女比例大约是4：1，真是可惜啊……对男玩家来说，女玩家是很稀少的存在，其实对于女玩家来说，情况也是差不多的。除了聚会以外，平时生活中能找到的同好原本就不多。虽然不否认玩游戏的女生的确比较少，但这或许并不是因为MM天生不喜欢玩游戏，而是被无数次潜移默化地灌输了"游戏是男生才玩的"这种想法，以至于养成惯性而已。即使性别不同，甚至喜欢的游戏风格截然不同，但总有些东西是可以交流的吧。各位男玩家是否一边期待着女玩家的出现，一边又无意中建造出了自己的圈子呢？有很多次发觉，周围的男玩家讨论游戏的时候只要有女生插话就会冷场，玩游戏的时候一旦发现MM在附近就迅速关机。还有就是，发现女玩家的时候用参观熊猫的眼神看人，还要附加几句惊叹。这样的"特殊待遇"可是不会增加女玩家数量的哦。所以，与其满怀期待地打听"本次聚会的MM数量"，不如在平时生活中，就把这层隔阂抹除掉吧。首先树立"MM玩游戏乃天经地义"的信念，在你周围，可以发现又一个"此方"也说不定哟！



最后再次感谢levelup.cn网站、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及黑角电子有限公司为本次活动提供的赞助，敬请大家期待下次的"天下聚会"厦门站！



当我们刚刚接触这个世界的时候，曾经一直以为这个世界是美丽的，然而当我们经历了种种、看多了种种，就开始对那种美丽怀疑起来，实际上，我们眼中曾经美丽的世界确实隐藏着种种丑陋，而如今以为丑陋的世界却又蕴涵着无数的真情和美丽，美和丑，实际是彼此共存的，本辑"掌机王自由谈"《美丽而又丑陋的世界》，便从8个关键词来解读美丽与丑陋共存的大作《美妙世界》。

美丽而又丑陋的世界

——解析《美妙世界》关键词

文 古梓

《美妙世界》是近期非常热门的大作，独特的世界观、美丽的插画风格及其种种，都使得游戏如同其名字一样让人感觉美妙。本文则用八个关键词来解析这款给人以十足新意和诚意的优秀作品。

游戏

这是一个游戏，名为死神游戏。参加者被困在涉谷这个地区里面，每一天都会接到各种各样离奇古怪样的任务指令，只有在限定时间内完成任务（多半是和一种称为噪音的怪物战斗）才能继续存活下去，否则便会马上消失。只有坚持了七天仍然活着的人才是最后的赢家，但他们到底能够得到什么？原来，参加这个游戏的人全都是在现实世界中已经死去的人，而如果能成为死神游戏的赢家便可以得到再活一次的权力。此外，参加游戏的人还必须付出各自不同的代价，只有胜出的时候才能取回，这代价可谓千奇百怪无所不有，例如原来的相貌、过去的记忆、甚至是活生生的人。

死神

作为游戏中的直接干涉者，除了观察参加者外，他们做的最多的事情就是想尽方法的阻挠参与者完成任务。死神就好像一个社会组织，（黑社会？）其中也有高低贵贱之分，但其内部并非就和谐团结。例如上级死神南师猩就是一个典型的疯子，只为了战斗而战斗，完全不服从北虹宠的安排，在此之前，他甚至还觊觎组织老大"作曲者"的位置，最终

他的计划是以惨败告终；而铁面美女秘书虚西充妃看似冷静忠诚，内心却也充满着对权力的无尽欲望，甚至想帮助南师猩当上“作曲者”而让自己能坐上第二把交椅。或许正因为这帮太有个性而又充满分歧的人，才会导致这场游戏以北虹宠的失败拉下帷幕吧。

嫉妒

这是一个看似充满了负面情绪的名词，但事实是否真的如此呢？美咲四季，一个看似十分阳光开朗、头脑又灵活、手指也十分灵巧的女孩子。可其内心却并非如此，在其十分注重打扮和美丽不凡的外表下面，隐藏着一颗苦苦挣扎于嫉妒中的心灵。当死神说出了她内心最真实的一面“嫉妒”的时候，这个女孩子便完全绝望了。活下去了又能怎么样？真的回去了又该如何？当四季和音操在涉谷中看到了一个长得和四季一模一样的女孩子的时候，方弄明白了事情的原委。作为参加游戏的代价，四季被夺走了原来的相貌，换成了自己好朋友艾莉的相貌。为什么？因为她很自卑，以为这样便可以成为艾莉。艾莉在她眼中实在太优秀了，人长得好看，又开朗，人缘又好，服装设计还十分有创意；而自己呢，什么都不比不了。渐渐的，羡慕佩服的背后以自卑作为催化剂衍生出了嫉妒。然而，当她听说艾莉放弃服装设计的时候很是惊讶——“我有一个好朋友，她的裁缝技术太棒了，我的设计只有她才能还原出来。”那一刻，四季才恍然大悟，原来，自己并不需要成为别人，因为你就是你！

信赖

主角樱庭音操是一个比较孤僻的孩子，他并不喜欢和人交往，更别提相信某人。在第





一个死神游戏的七天里，为了存活下去，为了找回自己的记忆，他几乎是在被强迫的状态下和四季组成了搭档。不过，人就是这么奇怪的一种生物，在这七天里面，他开始依靠于四季的头脑，甚至开始懂得了和人怎样交流以及那最可贵的信赖关系。于是，在第二个七天游戏中，为了夺回作为自己再次参加游戏所必须付出代价而消失了的四季，音操暗下决心，无论如何都要成为这场游戏的最后赢家。这一次，和他搭档的人是一名自称约书亚（本名桐生义弥）的男子。约书亚浑身都透着一股神秘的气息，而且他是作为生者参加这场游戏的，究竟他的目的是什么？种种的疑惑使得音操根本就不相信这个人，后来更是在过去的回忆片断中看到了他杀死自己的一幕。为了胜出，音操很清楚自己必须借助约书亚的力量，可却因为这种不信任而使得事情越发朝着歪曲的方向发展。到最后，在死神南师猩爆发最大力量的时候，约书亚却一手将音操推了出去。“不要放弃，放弃了就等于你放弃了世界。”待音操醒过来的时候，约书亚最后的微笑在自己脑海中重复回放了无数次久久挥之不去。他很后悔，为什么那时候，自己不能信赖他？可惜，时光就如同流水一般，永远都不可能倒流。

亲情

彼特和莱姆两人，是音操和四季最早遇到的一对搭档。一个有点大哥风范，行事却总是不经大脑蛮干；一个则是很可爱的小弟弟，不过心思却十分缜密。可就在四人一起行动的那一天，为了救彼特，莱姆被噪音攻击完全消失了。为了存活下去，救回莱姆，彼特居然



背叛同伴当上了死神。可音操不明白，为什么彼特会如此执着于莱姆，一直到看见那路上的一束鲜花——那里是他们两兄妹发生车祸的地方，没错，莱姆不是男孩子，除此之外她还是彼特的亲生妹妹。那一天，因为和父母吵架，彼特一气之下带着莱姆离家出走，怎料，路上却遇到了车祸，彼特本来想去救莱姆，可惜晚了一步，人不但没救成，反搭上了自己一条命。亲情的羁绊让彼特对自己那一天的行为很是自责，为什么自己要和父母吵架？为什么要带莱姆出来？为什么不能抢先一步推开莱姆？当两人来到了这个死神游戏中时，莱姆却忘记了彼特这个哥哥的存在（因为彼特付出的代价就是莱姆对自己的记忆）。那种感觉，实在令彼特太难受了。而现在，为了救自己，莱姆消失了，所以，无论如何都要让莱姆活下去，哪怕是要和死神游戏的老大“作曲者”战斗也在所不惜。不知道各位是否还记得，在彼特当上死神后，他的身边总跟着一只看似很可爱的噪音，其实那就是莱姆的缩影，也是因为她的存在，才使得彼特和音操能够在十分险恶的环境底下打倒铁面美女。两人亲情的羁绊可见一斑，可以这么说，就算没有了记忆，这种关系也一样固若金汤。

个性

人何以称之为人，又如何分辨出你我他？这似乎是一个很深奥的问题，毕竟用长相名字来分辨那是很简单的，可是，如果让一个人不被套上他人的影子，让自己永远保持着自我，那又需要怎么做呢？答案就是个性，因为个性的不同，我们得以被区分开来。试想想，如果世界上所有人都在同一个时间，想着同一个问题，做出同一个判断，然后进行同一件事情，这种感觉真是太恐怖了，因为我们已经完全无法分出个你我他。个性并非贬义词，但因为有了个性，人才有了各种各样的烦恼，才有着各自的悲伤、痛苦、憎恨以及近乎无穷无尽的欲望，于是，这个世界永远不会和平，永远充满着无谓的争斗，永远不会美好。那就好像完美旋律中不能出现杂音，因为哪怕一丁点的杂音也会让这首乐曲不再完美。所以作为死神游戏的操控者，北虹宠就是想彻底抹灭涉谷里所有人的个性，完全统一他们的意识，这样世界便不会再有争斗，不会再有痛苦。对于深爱着涉谷的他而言，这才是美妙世界的真正形态。

朋友

朋友是什么？或许音操之前并不明白，没有目的，仅仅为了互相帮助，那到底有何意义可言？但在这三次的死神游戏中，他明白了，人是无法孤独地活着的，要继续生存下去，就必须依靠朋友，关键时刻，只有朋友可以给予你最直接的后援。于是，他想去帮助别人，哪怕对方曾经是自己的敌人，哪怕自己所做的一切都是徒劳，没有得到回报不说还反倒失去更多。游戏到了最后阶段，四季和彼特都无法战斗，只有音操一人，但他却并不迷惘，因为全靠朋友，自己才能走到今天。而战斗之中，四季和彼特却又一次帮了他一把，三人的战斗以及最后和约书亚的合作，使他们最终打败了北虹宠。然而，一切并没有就此结束，因为他万万没有想到，约书亚才是这个游戏的真正主谋，他就是传说中的那个“作曲者”。知道了这些后，当约书亚提出要和音操用最后的游戏作个了结的时候。音操犹豫了，的确当初杀死自己的人是约书亚，可现在他却无法去憎恨这个人，就连用枪指着他都做不到，因为，音操明白朋友的含义，更将约书亚当成了自己的朋友。

选择

人的一生都是在选择中度过，如何选择，关系到之后的路向，而且作出选择后你就很难再回过头去。约书亚，或者应该叫做“作曲者”，他一早就对涉谷这个地方失望了，所以他想让这里彻底消失。但北虹宠却不希望这种事情发生，他想用自己的力量守护这座自己深爱着的城市。于是，惟有选择接受约书亚提出的游戏要求。在一个月内，如果北虹宠能在游戏中取胜，那么就把涉谷交给他处理，但如果胜利的人是“作曲者”，那么涉谷就要永远消失。自从音操参加了这个死神游戏后，他便一直在做无奈的选择，仿佛一切都并非自己的本意。成为死神，还是继续进行第二次游戏？又或者是直接消失？经过一次又一次的选择后，他来到了“作曲者”的房间。是否愿意协助北虹宠，来统一涉谷里所有人的意识，共同创造一个没有痛苦的最幸福和美妙的世界——面对北虹宠提出的条件，音操做出的选择是“拒绝”。因为那并非就是幸福，至少对于经历了那么多事情后的他而言，那样的世界根本不存在幸福可言。你喜欢人类吗？他选择了“喜欢”，虽然人都有各自的欲望，都有永远也满足不了的追求，可恰恰是这样人类才有存在的价值，人与人之间才会有了爱，有了对彼此的珍惜。最后的选择是残酷的，面对这个朋友约书亚，哪怕知道他就是“作曲者”，哪怕心理很明白，打倒了他，一切就都会结束，可音操还是选择放弃游戏。

世界

以前的音操很讨厌这个一成不变的世界，甚至觉得别人说话的声音就像是噪音，他极端讨厌和他人交流，所以戴上了耳机，无视身边其他人的存在，只生活在自己的世界里。于是，涂鸦和音乐成为了惟一能让他驻足欣赏的事物。可被杀死后参加了死神游戏，在和大家的接触中，他却渐渐明白了，过去的自己只是一味地逃避现实，一味地沉浸在自己的世界中，结果却越发地讨厌这个世界，因为自己所看到的世界太狭窄了。打开心扉，大胆走出去，扩大自己的视野，尽情享受着宽广世界所带来的愉悦，这才是他最渴望的。回到了现实世界，涉谷还是原来那个涉谷，人还是原来那些人，街道店铺的橱窗中仍旧摆满了各式各样奇怪新潮的玩意儿。但音操不会再觉得厌烦，因为他已经能笑着面对那一切，能笑着和朋友一起游玩，能笑着面对那个找回了自己的女孩。那一刻，他才明白，原来自己所在的这个世界有多么美妙。



玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于“自由谈”中其他评论游戏的文章，只需600～610字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见“掌门人”的“征稿启事”。

NDS 陨石大战 迪士尼魔法

画面★★★★★　音效★★★★☆　系统★★★★★

■Disney ■PUZ ■2007年2月20日■1～4人■无对应周边　NDS

评论人　榴

分数　8

喷力大，有些一喷冲天，有些却如负重千钧……

以前和人玩《陨石方块》，总因为方块太小眼睛不够看而导致输得一塌糊涂，尽管如此，我个人还是非常看好这种拿笔划着玩的方块游戏，毕竟拿笔划着玩特别直接。果然，到《陨石方块 迪士尼魔法》让我看到了这种方块游戏玩法的完善。

首先是把NDS竖起来玩的方式让画面显得大了许多——像原作那样整个下屏只用了一半多点的宽度来装方块实在是太浪费了。画面大，方块自然跟着大，点起来就准确多了。

以前对前作的方块属性只是听说，并没有去有意研究，倒是本作中不少的关卡让我感觉到了不同关卡不同方块的差异，有些方块横向喷力气大，有些则纵向林林种种的不同，让游戏每一关玩起来都不会有重复的感觉。



由于游戏的关卡属于分支路线型，所以本人那把游戏从头到尾打一遍就将游戏玩遍玩全的计划被残酷摧毁了，我只好为了100%关卡收集而不断奋战着，谁让我喜欢完美收集呢？可憎的是游戏中打过的关卡在剧情模式中竟然不能直接打，每次玩都得从第一关老老实实地打，然后再去选分支，好处就是让本人不得不认真面对从前靠侥幸过去的关卡，坏处就是我可能又得在某关卡上N久了……

最后说说游戏的另一大主题——迪士尼，迪士尼明星众在国内影响虽然已远不及十几年前，但受众面还是颇为大众向的，像我们熟悉的狮子王、小熊维尼、灰姑娘、加勒比海盗、米老鼠等都在游戏中出演，而且由于对应动画原作风格，本作的大多关卡的画面看起来也都格外清新。

中华雀士 天和牌娘 Remix]

画面★★★★☆　音效★★★★★　系统★★★★☆

■Jaleco ■TAB ■2007年6月28日■1人■无对应周边　PSP

评论人　飞轩

分数　8

作为一款掌机版麻将游戏，《中华雀士 天和牌娘》依靠其大众化的游戏方式和特殊的过关奖励等，受到某些特殊群体的特别关爱，可以说是一款典型的男性向麻将游戏。

天：五湖四海皆知己，人魔终有未了情。虽然仅仅是麻将游戏，但本作同样套入了RPG式剧情，游戏中汇集了“天”下不同国籍亦敌亦友且涉足“人、魔、物”的行业高跨度对手供玩家发泄，而且打败后加入我方的设定让人海战术得以充分发掘。

和：东洋古风韵清扬，品声品画处留香。或许由于本作的故事框架是日本，所以不仅在画面上走的是清新的和风路线，在音乐方面更是体现浓重的东洋之风。由于拥有众多声优倾情加盟，观赏剧情和插画时笔者的代入感可谓十足。

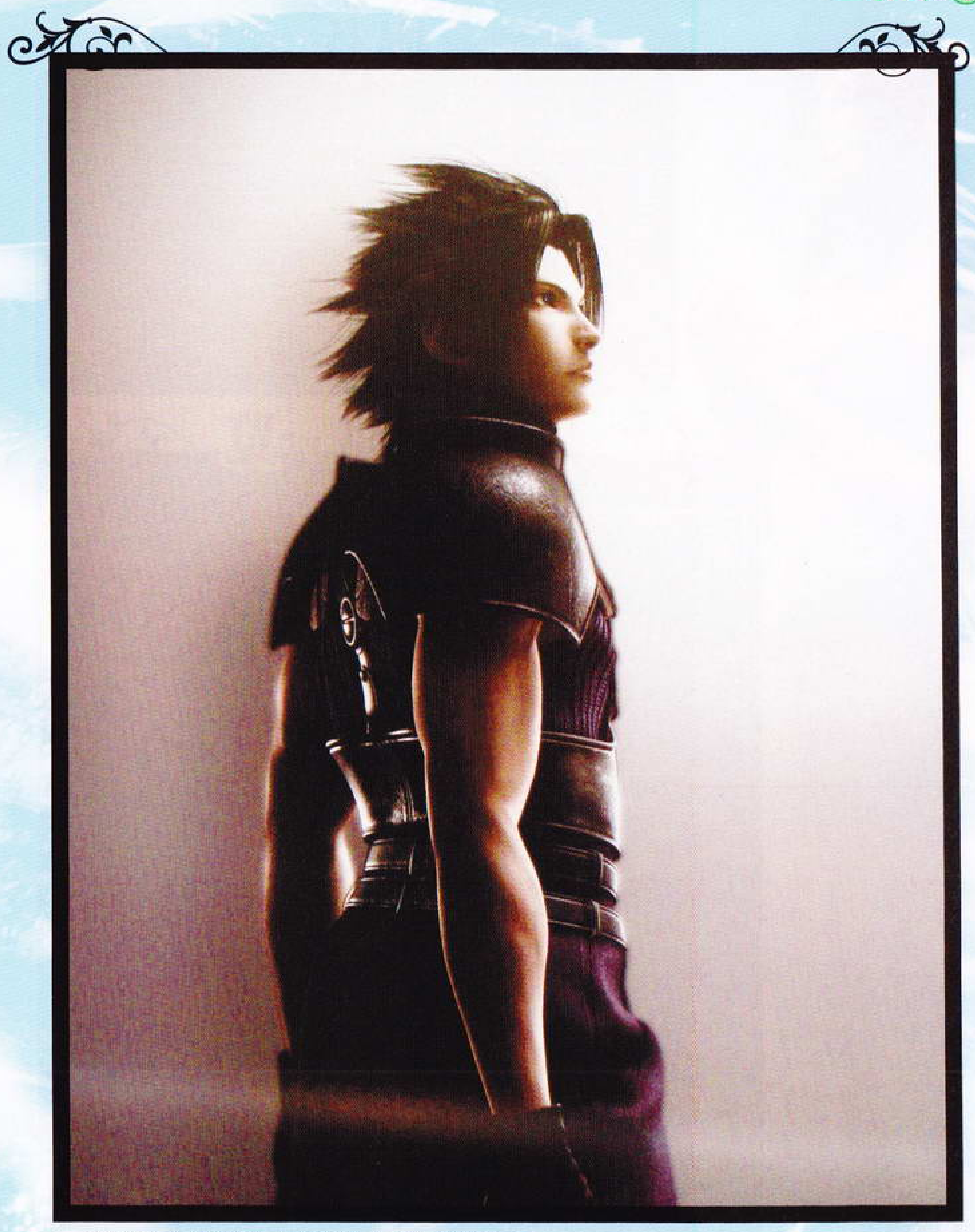


牌：雀技必杀大逆转，眼观耳听定八方。作为麻将游戏，本作的推进当然是围城竞技。本作在双人麻将的规则之上加入的大量的趣味要素，如博取奖励的老虎机、各式各样绚丽的必杀技和援护技等，都提高趣味性。值得一提的是天上天下必杀是标准的逆天必杀，完好地体现了一发逆转的快感。

娘：人娘最是好风景，意淫深邃沁人心。如果各位看官有幸坚持到搓麻胜利之后，便会目睹那邪恶的推倒人娘搜身任务——从头到脚地在挂着破布碎头的少女身上一番触摸，完全触摸后才出现石头的设定也足以看出制作厂商的邪恶用心。（咳咳，我承认只是在寻找石头……）

轻轻松松游戏，简简单单意淫就是本作的特点，虽然同样存在缺乏耐玩度等缺点，但这并不影响本作的魅力，也许单单是这些美少女，就已经足以成为游戏的动力了。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



10年前的《最终幻想VII》凭借着精美的画面和感人的剧情博得了一片喝彩，10年过去了，当时看上去震撼无比的3D画面现在看来已颇显简陋，但每当我们聆听到《艾莉丝的主题》等《FF VII》中的BGM时，萦绕在心中的那份感动却丝毫不亚于当年。作为《FF VII》的前传性作品，这款《危机之源 最终幻想VII》一经公布就成为了玩家们关注的焦点。下面就让我们把时光追溯到《FF VII》故事的7年前，去感受一位英雄可歌可泣的传奇故事。

文 雷伊&宇轩 美编 咕噜

PSP 危机之源 最终幻想VII
クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－

◆Square Enix◆A・RPG◆2007年9月13日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边



操作

	原野画面	战斗画面
十字键／滑杆	移动	移动
L键	转动视角	切换指令
R键	转动视角	切换指令
△键	打开主菜单	防御
□键	查看地图	回避
○键	确定／调查	执行操作
×键	取消	快速移动到“战斗”指令
START	暂停	暂停
SELECT	删除记录（在记录点上时）	—
L＋R＋START	重启游戏	重启游戏

菜单画面一览



1.子菜单（一共包括8个项目）

道具（アイテム）：查看、使用和整理道具。

装备：装备魔石和饰品，魔石最多可以装备6颗，按△可以查看魔石附带的特殊能力。选择“最强”，电脑会按照攻击、魔法和防御三类自动帮你装备目前最强的魔石。

魔石（マテリア）：查看和整理魔石，一些回复性质的魔石可以在这里直接使用，选择“SP变换”可以将没用的魔石转化为SP。

魔石合成（マテリア合成）：成为1st后才能使用的指令，可以对魔石进行合成，具体规则见后面的研究部分。

D.M.W：可以查看学会的D.M.W的达成率，没有学会的D.M.W以黑色阴影表示。按△可以查看Break／听牌的比例。

任务（ミッション）：进入之后可以进行自由任务，有些任务需要达到特定的条件才会出现。

邮件（メール）：查看扎克斯收到的邮件，邮件查看过后会自动整理到相应的文件夹。

商店（ショップ）：从商店中购买物品。

2.状态值

可以查看扎克斯的等级和各项能力，如果处于特殊状态，画面右上会有相应的图标显示。状态值中的各项代表的含义分别如下：

SP：神罗战士点数，D.M.W转动和魔石的合成需要用到它。

HP：体力，降为0的话Game Over。“／”前后分别为当前值和最大值。

MP：发动魔法时需要消耗的点数，“／”前后分别是当前值和最大值。

AP：行动点数，防御、回避和发动技能时要用到。“／”前后分别是当前值和最大值。

力：物理攻击能力。

体力：物理防御能力。

魔力：决定魔法攻击的威力和回复魔法的回复量。

精神：魔法防御力。

运：运气越高，会心一击的几率就越高。

3.基本信息

LOCATION为当前所在地，GIL为当前所持金钱，TIME为累计游戏时间。

4.D.M.W信息

前面显示的是极限槽的状态，后面显示的是D.M.W出现人物的头像，头像下方的数字代表出现该角色听牌画面的概率。如果剧情上该人物没有出现，则以阴影代替。

战斗系统

指令战斗

进入战斗后，各种指令会排列在画面右下方，将光标移动到相应指令上按○键就可以发动该指令，按L键和R键可以切换指令。除了最基本的“战斗”和“道具”，其他指令都要通过装备魔石来搭配。



防御 & 回避

作为一款A·RPG，本作战斗中的防御和回避动作都可由玩家自己来完成。战斗中按△键可以防御敌人的攻击，按□键则可以回避。需要注意的是，这两项行动都要消耗AP值，如果AP值不够的话便无法进行。

SP值

即神罗战士点数，是D.M.W转动的动力，在合成魔石时也要消耗它们。在战斗中打倒敌人或者根据D.M.W转动的结果可以获取SP。一些没用的魔石也可以转换为SP。



D.M.W

本作的关键系统，全称为精神意念波。进入战斗后会在画面左上发现3个转盘，它们会自动消耗SP值进行转动。它们的转动和停止都是完全自动的，玩家无法对其进行操作，SP为0时转盘将无法转动。根据转盘停止时数字的组合会让扎克斯进入各种有利的状态，具体见表中所示。而当左右转盘转出相同的人物头像时就会进入听牌（リーチ）画面。

D.M.W上方可以看到一条滚动的槽，这条槽被称为极限槽，它代表的是D.M.W当前的状态。状态一共分为5个等级，从高到低依次为HEAVENLY、SKY HIGH、HIGH、NORMAL和LOW。等级越高，出现听牌画面的几率就越大。

数字效果

＊表中的★代表任意数字

77★	不消耗AP和MP
7★7	物理伤害无效
★77	魔法伤害无效
7★★	不消耗AP
★7★	不消耗MP
★★7	进入忍耐状态
777	进入无敌状态
666	进入会心一击状态
555	物理伤害无效
444	不消耗AP
333	魔法伤害无效
222	不消耗MP
111	进入无敌状态

极限技

左右两边的转盘转出相同的人物头像时会进入听牌画面，如果此时中间那个转盘转出了与左右转盘相同的人物，就会发动该人物的极限技。另外，在听牌画面中有一定几率出现召唤兽专用的D.M.W，如果凑齐3个相同的召唤兽图案就可以发动相应的召唤兽技能。另外，如果凑齐的是相同的阴影，那么代表目前还没有认识该人物或获得该召唤兽，此时就只能强制发动“连续斩”了。



Break

在成功转出极限技或者召唤兽后，扎克斯的HP、MP和AP值会得到一定程度的回复。如

果回复值与原本的数值之和超过了最大值，那么就会出现当前值高于最大值的情况，这种情况就被称为Break。值得注意的是，这种状态在战斗结束后也会一直保留，所以在Break状态下去打BOSS的话会显得比较有利。

成长



本作的升级系统同样是与D.M.W挂钩的。当听牌画面中凑齐777时，扎克斯就可以升一级（只要凑齐数字就行，不一定要凑齐3个相同的头像）。另外，魔石也是可以升级的。在听牌画面中如果转出了两个相同的数字（7除外），那么装在与之对应的位置（可以在“装备”子菜单中查看，从上到下的6个位置分别代表1～6）的魔石就会升一级。比如说在战斗中转到了两个5，那么装在装备栏第5格上的魔石就会升一级。如果转到了3个相同的数字（7除外），魔石就可以连升两级。但需要注意的是，如果与数字相应的位置没有装备魔石，那么就没有魔石可以升级。

各种状态

战斗中有的敌人会状态攻击，中招以后就会陷入各种不利的异常状态，这些状态可以通过“エスナ”魔法或者万能药来回复。另外，根据D.M.W数字的结果以及辅助魔石扎克斯也会获得一些有利状态。下面就把这些状态的效果列举给大家。

异常状态

どく（毒）	自动扣血，扣血时会出现硬直
ちんもく（沉默）	无法使用魔法
カーズ（诅咒）	D.M.W不转
グロッキー（疲劳）	一定时间内无法输入指令，快速按键可以加快回复
ストップ（停止）	一定时间内无法行动

有利状态

がまん（忍耐）	受到攻击时不会出现硬直
バリア（防护罩）	所受物理伤害变为原来的一半
マバリア（魔法防护罩）	所受魔法伤害变为原来的一半
リジェネ（徐徐回复）	一定时间内徐徐回复HP
リレイズ（苏生）	HP为0时可以复活一次
クリティカル（会心）	所有攻击必定是会心一击

流程攻略

第1话 俺を里切ったりはしない

故事一开始，本作的主人公、神罗战士2nd成员扎克斯（ザックス）正在前辈安吉尔（アンジール）的指导下执行一项任务，负责夺回被五台（ウータイ）士兵控制的列车。一段精彩的动画之后扎克斯顺利完成任务，安吉尔打来电话表示在魔晃都市米德加尔（ミドガル）的八番街出现了敌情，没等电话接完一群警备兵就冲了过来。进入战斗之后会有简单的操作介绍，作为第一场战斗可以熟悉一下基本系统，敌人都为很弱的杂兵，按L/R键切换到“回转攻击”指令后发动该技能就可以轻松打倒一大片。战斗结束后来到八番街的广场，此时要面对的是体形巨大的ベヒーモス，虽说性质有些接近于BOSS战，但难度





不高，如果对回避没有信心的话就躲在远处用魔法把它屈死吧。

胜利之后，一把熟悉的长剑架在了扎克斯的脖子上，剑的主人，是神罗战士1st萨菲罗斯（セフィロス）。面对这样一位闻名世界的英雄，扎克斯没过几个回合就招架不住了，安吉尔眼看情况不妙，用剑帮扎克斯挡住了致命一击，并拿出手机，选择了退出任务。四周的街景慢慢退去，扎克斯和安吉尔瞬间置身于一座训练所中，原来，刚才的任务不过是一场虚拟演习而已。

扎克斯很纳闷为什么身边的士兵们都不见了踪影，听同僚坎瑟尔（カンセル）说了之后才知道最近在五台发生了大规模的士兵脱走事件，有一位1st也跟着一起失踪了。安吉尔走了过来，将一项实战任务交给了扎克斯，任务的详细情况要到拉扎德（ラザード）统领处听取。1st中的杰涅西斯（ジェネシス）于一个月前的五台作战行动中行踪不明，组织决定派遣扎克斯前去五台进行调查并结束双方之间的战争，如果表现出色就可以满足他的梦想提拔他为1st。可以自由活动后坎瑟尔会告诉扎克斯邮件的用法，按△调出菜单选择“メール”中的“チュートリアル”可以查看到游戏的上手教程，如果对系统不熟悉的话是有必要仔细将它们搞懂的。读完邮件后与坎瑟尔对话选择“読み終えたぜ”后他会教扎克斯如何接任务。要接任务首先需要在任务板上登录个人信息，跟着坎瑟尔进房间调查任务板，登录之后就可以去接任务了。在记录点处调出主菜单，进入“任务”（ミッション）一项，可以接下游戏中的第一个任务“神罗军　基本训练”，这个任务是强制进行的，否则坎瑟尔可不会让你继续发展剧情。完成这个简单的任务后，在坎瑟尔的指导下调查房间中的配给点，可以获得一个装备品“ブロンズバングル”，以后也可以常来这里调查一下，有时会有意外的收获。拿完装备品后坎瑟尔将邮件的用法告诉给了扎克斯，之后和安吉尔对话就会前往五台执行任务。

来到五台的坦布林山（タンブリン山），解决掉3名五台兵卒后沿着山路前进，安吉尔会对扎克斯讲起笨苹果（バカリンゴ）的故事。在B队引爆的配合下，扎克斯从正面突入了山寨，在山寨前与多名五台兵卒发生战斗，注意城墙上的士兵要用魔法攻击才能打到。突入山寨后会进行一个叫做“タンブリン砦 攻略战！”的小任务，画面左上方可以看到两排五角星，只要每击败一次敌人空星就会变成实星，在前往中庭前如果没有全部歼灭敌人会出现选项，为了得到拉扎德的高评价，还是将敌人全部消灭吧。调查中庭记录点后面的水神利维亚桑（リヴァイアサン）像会与五台的圆月轮队发生战斗，该事件是和流程没有关系的，是否触发就看玩家自己了。进入斗技场之前被小萝莉由菲（ユフィ）拦下，满足一下她小小的虚荣心后进入斗技场，之后就是BOSS战了。BOSS是两个大家伙，分别是金刚坊ウー和金刚坊タイ，注意提防他们的合体技，采用逐个击破的方法打败他们并不困难。

打倒两个大块头后，安吉尔打来了电话，这里再过5分钟就要爆炸了。在安吉尔的帮助下成功逃脱，拉扎德也对扎克斯的表现予以了肯定（根据评价高低会得到不同的道具）。安吉尔和扎克斯下一步要做的是去和英雄萨菲罗斯汇合，途中遇上了五台士兵，安吉尔留下来对付敌人，而扎克斯则负责保护拉扎德先行离去。安顿好拉扎德后，扎克斯回去与安吉尔碰头，选择第一项“待ってろ、アンジール”后发生剧情，扎克斯发现倒在地上的敌人并不是五台士兵，与此同时召唤兽伊夫里特（イフリート）出现在扎克斯面前。伊夫里特的物理攻击范围不大，要引起注意的是它的大招“地獄の火炎”，如果有幸转出了魔法攻击无效，那么就完全不用惧怕这一招。在远处



连发冰魔法可以屈死他。当伊夫里特准备加害扎克斯的时候，萨菲罗斯帮扎克斯解了围。萨菲罗斯摘下地上那些士兵的头盔，发现他们长得和一个月前失踪的1st杰涅西斯一模一样，那些所谓的五台士兵全部都是杰涅西斯的复制人！在得知了联络不到安吉尔后，萨菲罗斯得出了一个扎克斯怎么也不愿相信的结论——继杰涅西斯后，安吉尔也叛变了。

第2话 俺たちはモンスターじゃない

安吉尔失踪已经一个月了，扎克斯依然不相信萨菲罗斯所说的那席话。一通电话把扎克斯叫到了拉扎德的办公室。拉扎德命令扎克斯前往杰涅西斯的故乡一趟，神罗派去的士兵在那里失去了联系，扎克斯的任务是前去对此事进行调查并确认杰涅西斯是否在那里，与扎克斯共同执行任务的还有塔克斯的小头目曾（ツォン）。与曾见过面后D.M.W里追加他的头像。



接到坎瑟尔的电话后，在门外与他见面可以前往八番街，与街道上的人们对话可以触发一些分支剧情和任务。另外，记录点上也会追加新的自由任务。与神罗大楼1层大厅中的女子对话可以免费品尝“ポーション”，喝下后可以完全回复各项数值，并获得苏生状态，非常实用。调查配给点可以得到雷魔法的魔石。在准备就绪后和曾对话，就可以前往杰涅西斯的故乡巴诺拉（バノーラ）执行任务。

巴诺拉种满了笨苹果树，这里不仅是杰涅西斯的故乡，同时也是安吉尔的故乡。听曾说，这项任务原本是交给萨菲罗斯来做的，但不知怎么的他似乎并不愿意。没走几步就会遭到暗杀者的袭击，扎克斯等这才发现村子里似乎没有什么人烟。在农场等待扎克斯的是巨型机器人ガードスパイダー，它的机关枪火力虽然猛，但伤害值不算很大，如果躲在其身后使用物理攻击可以连续给它造成巨大伤害，另外使用雷魔法也是不错的方法。战斗之后，两人发现士兵依然是由杰涅西斯复制人乔装的，曾透露这种技术是从神罗公司窃取的，就连刚才打倒的巨型机器人，使用的也是神罗的技术。

来到村中，曾去调查树下的墓碑，而扎克斯则是前去安吉尔家中进行调查。村中有很多屋子可以进去，如果走错了屋子就会遇到敌人，只有准确地找到安吉尔的家才能够继续发展剧情。留意村中的话会发现有的地面上有发光点，这与后面的小游戏有关，目前还没什么用处。来到安吉尔的家中，扎克斯发现了安吉尔的母亲。虽然是第一次见面，但安吉尔的母亲早就已经通过自己儿子寄回来的信件认识了扎克斯。听安吉尔的母亲说，一个月前杰涅西斯回来了，还带了很多同伙，疯狂地残杀村民，很难想象以前一直被人称为好孩子的他会做出如此举动。安吉尔也曾回来过，但把手中的大剑放下后就不知了去向。

离开安吉尔的家后解决掉几个复制人，曾在电话中表示村边的工场内发现有杰涅西斯的复制人出入。为了避免正面冲突，曾建议扎克斯从山崖上跳入工场内。从村子右边的道路来到崖边，跳进工场后一路前进，沿途会有复制人不断出来阻挠。在工场内，曾发现这里是制造杰涅西斯复制人的地方，并独自留下来调查工场内的电脑。在工场的2楼竟然见到了杰涅西斯本人，在他准备对扎克斯下手时，失踪的安吉尔也突然出现救下了扎克斯，杰涅西斯趁机离去。当扎克斯想要去追杰涅西斯的时候，却被安吉尔挡住，之后安吉尔又一次地消失了，不过从他的谈吐中似乎可以发现，他的确已经站到了杰涅西斯一边。

从1楼的大厅离开工场，曾表示接到上级



的命令要炸掉村子。为了在村子夷为平地之前救下安吉尔的母亲，扎克斯要迅速赶往安吉尔的家中。回去的道路上可以玩到砍炸弹的迷你游戏，在炸弹飞过来并变红的瞬间按下○键就可以砍掉炸弹。炸弹一共有10个，注意最后一个飞过来的时候视点会发生变化。砍完炸弹后要在限定的时间内赶到安吉尔的家中。限定的时间是由刚才砍炸弹的成绩来决定的，成绩越好时间就给得越宽裕，最多为60秒。在这段时间内调查途中发光的地面，之后就可以获得相应的道具，所以如果想要多得道具，就要尽量在砍炸弹的迷你游戏中获得好成绩。

回到安吉尔的家中，扎克斯发现安吉尔的母亲已经倒在地上失去了知觉，而安吉尔却在墙边无动于衷。扎克斯认为是安吉尔亲自手刃了自己的母亲，愤怒地将其打出了屋子。杰涅西斯出现并召唤出巴哈姆特对付扎克斯。巴哈姆特的必杀技“メガフレア”非常了得，最好时刻使HP保持在600以上，否则凶多吉少。有时它会飞到旁边的平台上，扎克斯的近身物理攻击无法攻击到它，这时就只能使用魔法等远程攻击方式了。战斗结束后杰涅西斯长出了黑色的翅膀，他声称自己是怪物，已经丧失了梦想和荣耀。当杰涅西斯飞离扎克斯的视线后，神罗的大规模空袭开始，巴诺拉村、以及那满园的笨苹果，都在轰炸声中化为了灰烬。



第3话 天使の梦はひとつだけ

与五台的战斗宣告结束，双方之间的问题以最小的牺牲得到了和平解决。萨菲罗斯打来电话让扎克斯去一趟拉扎德的办公室。此时调查记录点会有新的任务追加，在配给点可以得到“星のペンダント”。在前往司令室之前可以先去一下训练所，此时可以发现宝条博士，与他对话并选择“ソルジャーの实力を见せてやる”后可以进行连续4场战斗，最后面对的敌人实验体 八十八号即ベヒーモス，打法和之前差不多。



坐电梯来到司令室，拉扎德正式任命扎克斯为1st，不过扎克斯似乎并不怎么高兴，其间发生的那些事情让他怎么也兴奋不起来。在扎克斯被提拔的同时，一项新的任务也交到了他手上。回到配给点更换衣服，以后就可以最多装备6颗魔石了，并且魔石合成也已经可以进行，从研究员处可以得到初级冰魔法和火魔法的魔石各一颗。

再次坐电梯前往司令室，拉扎德表示神罗准备抹杀安吉尔和杰涅西斯的存在，萨菲罗斯和刚刚成为1st的扎克斯将要执行的就是这个任务。此时大楼的警报突然响起，有人侵入了神罗大楼。拉扎德命令萨菲罗斯前去保护社长，而扎克斯则去把守入口。坐电梯前往“入口”(エントランス)的时候会发生停电事件，此时选择第一项“エントランスへ急ごう”的话可以直接前往大厅入口发生事件，选择第二项“ちょっと降りてみよう”的话则会暂时走出电梯进入救人的分支剧情。进入分支剧情后出电梯要救下被暴走的机器人袭击的研究员，与倒在墙边的士兵对话会出现4只机器人，将它们击倒后可以得到一个“エーテル”。另外在训练所击倒6只机器人并选择“谁にも言わない”可以得到5000元钱。

来到入口要发生2场连续战斗，注意第2场战斗很长，敌人会不断出现，要注意回复HP。战斗胜利后，萨菲罗斯赶到并表示这是霍兰德(ホランダー)博士搞的鬼。霍兰德在公司内科学部门主导权之争上落败，所以一直想找机会向神罗复仇，就是他窃取了神罗的复制技术。鉴于杰涅西斯复制人的不断出现，可以推测霍兰德和杰涅西斯应该已经联



手了。萨菲罗斯表示有人在八番街见到了杰涅西斯的复制人，两人立即向八番街赶去。

来到八番街后，扎克斯见到了一名正手拿着巨大手里剑与复制人战斗的少女。扎克斯刚准备上去救他，却被塔克斯的雷诺（レノ）挡住，雷诺似乎对少女的能力很有信心，不想让扎克斯插手。话音刚落，少女已经解决了复制人，在介绍了自己名叫希斯妮（シスネ）后她便匆匆去其他地方巡逻了。D.M.W中追加希斯妮的头像。此时前往LOVELESS大道可以发现被机器人袭击的市民，救下男性可以得到イヤリング，救下女性可以得到アミュレット。在剧院旁边见到了杰涅西斯的高级复制人“G消除者”（Gイレイサー）正在和希斯妮交战，希斯妮渐渐有点招架不住了，扎克斯上前帮了她一把。G消除者的必杀技“烈日”威力不俗并且无法躲避，不过他的弱点是出招比较慢，可以利用他出招的间隙过去猛抽他。为了感谢扎克斯的救命之恩，希斯妮将“调查课支援室”的地址交给了扎克斯，这样就可以在菜单中的商店选项中从“调查课支援室”购买物品了。

萨菲罗斯打来电话让扎克斯前去五番街的魔晃炉，有人在那里目击了安吉尔。萨菲罗斯和扎克斯商量，准备在神罗士兵赶去之前先赶到那里，这样他们就可以演一出故意让计划失败的戏救下安吉尔。

赶到五番街魔晃炉后，与新的怪物A·サハギン发生战斗，小心它的跳跃攻击，被打中会扣很多血。胜利后扎克斯发现怪物竟然长着安吉尔的脸，难道安吉尔也和霍兰德联手了吗？之后是一段很炫很长的CG，萨菲罗斯回忆起之前和安吉尔以及杰涅西斯在训练所一比高下的往事。沿着道路前进，见到第一个开关后将它打开放下道路，之后会见到下去的楼梯，下楼梯后与萨菲罗斯对话。（途中可以收到来自美女财宝猎人的邮件，之后去记录点会追加新的任务）。从记录点附近的梯子下去，开启开关后放下梯子，顺着梯子爬下去就可以开启动力源了。回到萨菲罗斯处，两人一起来到谜之设施。在设施中可以调查到一些报告书，能够了解到利用古代种的细胞进行研究的情报以及G系神罗战士劣化的相关报告。萨菲罗斯回想起以前训练的时候，杰涅西斯的手曾被砍伤并被魔晃所侵，但他的主治医生霍兰德却表示萨菲罗斯无法通过输血来为杰涅西斯疗伤。

在实验室的床上可以发现关于G计划的实验概要，G计划是一种将古代种的细胞埋入人类胎儿让他们获得古代种能力的实验，这个实验的倡导者就是霍兰德，杰涅西斯就是在该计划中诞生的。两人交谈间，霍兰德出现，并表示自己会想办法阻止杰涅西斯和安吉尔的劣化。两人准备上前拿下霍兰德，却被突然出现的杰涅西斯阻止，霍兰德趁机逃走。一直追着霍兰德来到隔离板（プレート）深处，在存盘点前继续前进 会进入BOSS战。这次的BOSS战是3台大型机器人，其中有一台会使用毒攻击，要小心应对，如果中毒的话就用“万能药”解毒，事先装备好雷魔法的话打起来会容易一些。战斗胜利之后扎克斯继续上前追拿霍兰德，却被安吉尔挡住。安吉尔肩膀上长出了白色的翅膀，他称自己为怪物，并准备向世界复仇。但扎克斯却不认为翅膀代表怪物，反而认为这是天使的象征。

“天使的梦想只有一个。”

“告诉我。”扎克斯不解地问。

“想变成人。”安吉尔说着，将扎克斯摔倒在地，并发出火球将其打下了隔离板。

第4话 みんなどこいっちまったんよ

掉下隔离板的扎克斯坠入了五番街的斯拉姆（スラム）教会，一个少女的问候将其从晕厥中唤醒，天籁般的声音差点让扎克斯误以为自己已经进了天堂见到了天使。少女名叫艾莉丝，相信玩过《FF VII》本篇的玩家都将她视为心中永远的痛了吧。剧情过后D.M.W中追加艾莉丝的头像。

离开教会的时候艾莉丝会送扎克斯一程，



没走多远会遭到两只ヘッジホッグパイ的袭击，很轻松就可以解决。进入斯拉姆市场（マーケット）扎克斯撞上了一个男孩，男孩离开后扎克斯才发现自己的钱包不翼而飞了，金钱数变为0。艾莉丝表示自己认识那个男孩，如果不是情况特殊，他应该不会偷窃。在通往隔离板上方的出口处发生剧情，一个男子表示要想抓住男孩，最好找街上的人合作。在街上与路人对话可以让他们帮忙寻找男孩，不过骗子居多。出口处的女孩表示自己愿意帮扎克斯找人，但过了很久都不见她回来，原来她和男孩是一伙的。大门边角落的男孩要给他“ポーション”才肯提供小偷的情报，不要浪费道具了，他也是个骗子。从几家商店的老板那里打听消息后，艾莉丝会出现，与她对话之后拜托她守在原地，此时扎克斯绕着市场转上一圈就会发生剧情并抓住小偷。男孩表示自己的钱包被怪物抢走了没法买药，所以才就会想到小偷小摸。此时出现的选项无论选择哪项结果都是一样的（第二项是给钱男孩买药，不过扎克斯身无分文，所以只能选择帮男孩打倒怪物）。

回到五番街的斯拉姆大道，在公园附近与3条沙虫发生战斗，注意它们的“丝”攻击会让扎克斯无法行动任由宰割，HP不足的话可要小心了。拿回钱包后回去还给男孩并教训了他一番，原本的金钱就会分文不少地回来。此时和刚才骗“ポーション”的男孩对话可以进行猜孩子的小游戏，要求猜出经过店铺的孩子的人数，觉得难的话可以从男孩和艾莉丝处获取提示。另外，与饰品屋的店员对话可以得到一些道具，与魔石屋老板对话并选择“そりゃ速いよ”可以进行收集魔石的小游戏，需要在限定时间内收集市场地上的魔石。与道具屋的店员对话顺序选择“じゃあ买おうかな”和“トライ”能够玩到コロン调和的迷你游戏，店员最初会告诉你最合适的油量，然后要根据画面和声音来判断油量并在合适油量时按确定键。

经过饰品屋的时候，扎克斯买了一个红色的蝴蝶结送给了艾莉丝。之后两人像情侣一样去公园散步，扎克斯也将自己神罗战士的身分告诉给了艾莉丝。神罗公司打来的电话打断了两人的约会，杰涅西斯侵入了神罗大楼！虽然依依不舍，但迫于公事，扎克斯还是与艾莉丝道别准备回神罗总部。从市场的出口可以回到神罗，离开的时候偷走钱包的男孩会把“盗窃”（ぬすむ）的魔石送给扎克斯，装备以后就可以在战斗中偷取敌人身上的物品了。

在神罗大楼前的高速公路会与杰涅西斯复制人军团展开连续战斗，注意第4战的敌人会使用沉默魔法。战斗结束后，安吉尔出现并帮助了扎克斯一把，利用翅膀的飞行能力将他带到了神罗大楼。来到大楼内与萨菲罗斯汇合，安吉尔表示霍兰德不满宝条抢走了自己的风头，准备向其复仇。分配好了各自的任务后，扎克斯要前往宝条所在的研究所保护他。从大楼67层的标本室坐电梯来到宝条的配合间，不料宝条面对敌人的入侵却丝毫没有惧色，表示这些劣化的敌人不足为惧，依然对外空飞来的不明生物捷诺瓦（ジェノバ）充满了兴趣。



配合间中可以进行几个小游戏。调查左边的魔晃力回复装置可以回复SP，在5秒之后按下○键就算成功，注意3秒之后画面上就不会显示时间了，成功之后最多可以回复100点SP，不过失败的话会扣SP。调查配合间入口附近的装置后会进行模拟战，可以用电脑提供的魔石与3条沙虫进行战斗，不过只能玩一次，因为之后机器就会被扎克斯弄坏了，而抠门的宝条居然还想让他赔偿。调查实验仓路口前的装置可以进行实验怪物分支事件，调查后出电梯会遇见怪物，追到它们后会进入战斗，此时要用“偷盗”技能从它们身上偷到“独房のカギ”，一共有6把，可以用来打开该层上方6个小单间的门从而获得里面的道具，回收道具的时候注意抓紧时间，限定时间

只有3分钟，不过注意与怪物战斗是不算时间的。调查配合间的实验仓可以进行问答小游戏，根据选择最多可以加1000点SP（セフィロス→科学力→反抗）。

完成上述分支事件后再度和宝条对话，选择"当たり前"后杰涅西斯会出现并想加害宝条。宝条表示自己不认为霍兰德这样的二流科学家能够阻止杰涅西斯的劣化，并对此冷嘲热讽了一番。安吉尔赶来准备阻止杰涅西斯，杰涅西斯见状炸开了研究室的墙壁，并召唤出了"巴哈姆特·烈"（バハムート·烈）。巴哈姆特的攻击虽然强悍，但很多都很好躲开，比如"クラスタースフィア"的三个火球之间有明显的间隙可以躲开。利用其发动必杀技的间隙接近并攻击它可以起到较好的效果。胜利后扎克斯发现身边的人都不见了，他们都去哪了？

第5话 ソルジャーの夸りは手放すな

最近萨菲罗斯老是把自己关在资料室里调查以前的事情，足不出户。一开始接到艾莉丝的电话，可以前往教会去看望她，去之前可以顺便完成一些分支剧情，另外配给点也有ファイラ可以拿。

在训练所与研究员对话可以进行体力测定的小游戏，在下蹲的时候按下○键就可以连续进行下蹲活动，随着连续成功次数的增加，下蹲的速度会越来越快。这个迷你游戏会和4组对手展开比试，每次获胜后都可以取得奖励道具。

与八番街LOVELESS大道入口附近的2nd对话，选择第一项可以寻找五台的间谍，每找到一个后神罗兵就会告诉你下一个间谍的提示。间谍一共有6个，每找到一个自由任务中就会追加相应的任务，全部找到后可以得到一个"ウォルナット材"作为报酬。与疑似间谍的人物对话3次，他们就会露出马脚。第1个间谍在LOVELESS大道区域的左边，特征是有点口吃；第2个间谍是五番街市场那个来回走动的士兵；第3个间谍在神罗大楼1层，在电梯附近稍等片刻会有一位身穿西装的男子从电梯里走出来，他就是目标；第4个在五番街喷水广场2楼，正在交谈的男女二人组中的女子就是间谍；第5个间谍是神罗大楼展示厅中的黑人男子；第6个间谍是在六番街的公园里玩耍的男孩。



另外，在进行找间谍的分支事件时可以顺便在六番街完成萨菲罗斯粉丝俱乐部的分支事件，正确答案依次为"正宗→スーパーノヴァ→左"。

分支剧情完成的差不多了，接下来就要前往经过一番街的月台前往斯拉姆教会与艾莉丝见面了。途中安吉尔会出现，并将杰涅西斯和霍兰德人在莫迪欧海姆（モデオヘイム）的消息告诉了扎克斯。来到教会前遇见了曾，原本来这里看望艾莉丝的扎克斯被拉去执行任务，剧情过后就可以乘坐直升机前去莫迪欧海姆了，短时间内没法回到米德加尔。前往



莫迪欧海姆的直升机不幸坠毁在山谷里，众人只好沿着山路从莫迪欧溪谷步行到莫迪欧海姆。沿着山路一直前进，在溪谷的西南部会发生剧情，扎克斯与一位出生于尼布尔海姆（ニブルヘイム）的普通神罗兵相识，那位普通士兵就是《FF Ⅶ》的主角克劳德（クラウド），D.M.W中追加相应的头像。

来到溪谷北部后是一项紧张的潜入任务，含有一定的迷你游戏要素。其中按×键是蹲下，可以用来遮掩身体；按○键是活动身体。由于处于雪山地带所以气温低下，如果体温下降到26°以下的话扎克斯就会无法行动，

因此发现体温过低的话就要按○键来活动一下提高体温。潜入任务的出口在地图的右上方，另外该地图内一共有5个宝箱可以拿，左、右、正上方各有一个，右上方有两个，如果有能力不被敌人发现的话就可以将它们回收。但要注意的是，每被敌人发现一次他们就会打开一个宝箱，被发现5次后宝箱就一个都拿不到了，不过那时敌人也会撤退。

潜入魔晃试验采掘设施内部，从存盘点旁的电梯进入后会发生剧情。在设施深处，扎克斯发现了杰涅西斯和霍兰德博士。不过此时杰涅西斯拿剑架在了霍兰德的脖子上，霍兰德以阻止劣化为由祈求杰涅西斯不要杀害自己，但杰涅西斯不以为然，此时的他似乎已经发现了阻止劣化的另一方法——捷诺瓦细胞。不过霍兰德表示，就连宝条那样的大科学家都不知道捷诺瓦细胞的保管场所。在扎克斯帮霍兰德解围的时候霍兰德乘机逃走，扎克斯留下来对付杰涅西斯，克劳德负责去追拿霍兰德。接下来是和杰涅西斯的BOSS战，他会使用令扎克斯陷入异常状态的攻击"漆黑の舞"，还经常会吸收MP，因此在打的时候一定要注意道具的使用，万能药是必不可少的。战斗胜利之后，杰涅西斯念着叙事诗《LOVELESS》中的桥段跳下了高台，生死不明。

从溪谷北部前往莫迪欧海姆，进入南边的废屋。来到浴室后会与新怪物A·グリフォン战斗，胜利后扎克斯发现这种怪物竟也长着与安吉尔相同的脸。在浴场2楼发现了倒在地上的克劳德和曾，曾表示霍兰德就在里面，而安吉尔也在里面等着扎克斯。在废屋1楼的酒场可以得到一个"ボイラーのハンドル"，在2楼的ボイラー室使用就可以令蒸汽消失，这样浴室和ボイラー室中的两个道具就都可以取得了，分别是"デスペル"和"雷の腕轮"。

在废屋2楼扎克斯终于见到了安吉尔，但此时的安吉尔却想和他来一场决斗。此时霍兰德博士告诉扎克斯，安吉尔是他的儿子。安吉尔的母亲吉莉安是霍兰德的试验品，所谓的G计划全称其实就是吉莉安计划，而吉莉安的死并不是安吉尔造成的，她为了结束自己的过去选择了自行了断。吉莉安的体内被植入了捷诺瓦细胞，杰涅西斯在胎儿时期被植入了吉莉安的因子，是一件失败的试验品。但安吉尔不同，他是在吉莉安的体内经过细胞分裂而诞生的，因此是一个完美的试验品。安吉尔的细胞又不断分裂，所以才产生了那些长着他脸蛋的怪物。听到这里，安吉尔对自己的身世愈加感到悲痛，他吸收了那些根据他复制出来的怪物，融合成了一个巨大的怪物アンジールペナンス，接下来又是一场无法避免的恶战。

BOSS的体形比较大，而且很多招数都相当具有威胁性，可以说是到目前为止难度最大的一战。"嫉妒する雷"是一招雷电攻击，这招其实是可以按□键闪避的，如果对闪避不太在行的话战斗前可以装上防雷击的道具，刚才得到的那个"雷の腕轮"正好可以用到。基本打法还是和之前的一些BOSS战一样，一边躲避攻击一边来到其身后，然后使用会心攻击对其进行打击。

安吉尔倒下了，他手中那把不常使用的巨剑由扎克斯继承，而他那句"战士不能放弃尊严"的名言也将一直影响着扎克斯，鼓励着他永不放弃自己的梦想。



第6话 ジェネシスは本当に死んだのか

扎克斯成功拘捕了霍兰德并将他交给了神罗，任务告一段落后，扎克斯终于迎来了难得的休假。从一起休假的希斯妮处得知，拉扎德统领已经消失得无影无踪了，一直以来在幕后为霍兰德提供资金支持的人竟然是他。霍兰德目前正在接受神罗的审讯，希望能从他口中得出相关的线索。另外希斯妮还告诉扎克斯，艾莉丝是目前世界上惟一的古代种后裔，因此一直受到神罗的监视。两人交谈之间，曾赶来提醒两人小心，杰涅西斯的复制人紧接着出现在众人面前，此时要与一共8位复制人展开战斗。杰涅西斯的复制人又出现了，



那是否就意味着杰涅西斯还没有死呢？短暂的休假就这么结束了，曾表示朱诺（ジュノン）似乎也遭到了复制人的大规模入侵，而那里正是关押霍兰德的地方。

赶到朱诺，杰涅西斯的复制人们已经将那里占领。曾和希斯妮表示霍兰德被关在アルジュノン第8层的隔离设施中，他掌握着神罗的机密，希望扎克斯能够前去确保他的安全。在Lv.3アルジュノン西侧坐电梯前往Lv.6エルジュノン，其间会与杰涅西斯的复制人Gブレイダ−发生战斗，战斗胜利之后有神罗的士兵告之霍兰德已经从隔离设施中逃走了。一直前进，途中会再与Gブレイダ−进行两次战斗，在记录点附近按下开关时敌人又会出现。打开开关进入Lv.6中央隧道，与坦克车发生战斗。坦克车的动作非常慢，可以很轻松地绕到它后方进行攻击。来到アルジュノン会进入"ジュノン防卫ライン攻防战"的事件，目的是要防止机器人的入侵，在地图上与它们接触可以进行战斗。机器人一共有30只，将它们全部拦截后可以得到"魔力アップ改"作为奖励。

来到机场便是与本话BOSSガードスコーピオン的战斗，用对付机器人有特效的雷魔法击倒它吧，胜利后可以得到一个"急所斩り"。眼看着没有退路的霍兰德纵身从楼顶跳了下去，长着翅膀的杰涅西斯复制人将他救起，带着他飞向远方。霍兰德终于还是逃走了，扎克斯的任务以失败告终。萨菲罗斯出现，称米德加尔也出现了杰涅西斯的复制人，而之前霍兰德在莫迪欧海姆使用的研究装置已经被强行夺走。

第7话 俺は神罗を舍てるかもしれない

来到五番街的教会，扎克斯在艾莉丝的身边看到了一只长着翅膀的怪物，仔细一看才发现它是安吉尔的复制体，这么说难道安吉尔也没有死？此时门外闯进了神罗的机器人，安吉尔的复制体为了保护艾莉丝，为她挡住了致命的攻击，而自己却已奄奄一息。

扎克斯和艾莉丝准备履行以前的承诺，做一辆卖花的手推车，然后通过卖花来让魔晃都市米德加尔开满鲜花。推开教堂的门会与3台神罗机器人发生战斗，听曾说它们是神罗研发的新型自走式兵器，能够感知怪物的存在，是专门用来对付复制人的，米德加尔内的复制人已经被这些兵器消灭得差不多了。

接下来是做花车的剧情。做花车需要收集工具、木材、车轮和参考书4种材料，根据材料质量的高低会做出不同等级的花车，最后艾莉丝给出的评价也不同。如果想要造出高级花车，那材料必须在自由任务中获取。这里先为大家介绍最简单的材料收集方法，虽然艾莉丝的评价不怎么高，但是相对来说最便捷。首先在教会附近捡到"中古品の工具"。木材在市场，调查饰品屋附近地上的木材会有一名男子出现让扎克斯帮他想酒吧的名字，选择"セブンスヘブン"可以得到"ふるびた木材"。与LOVELESS大道车子前的男子对话可以得到车轮"くたびれたタイヤ"。回到斯拉姆教会前，可以捡到参考书"ワゴンの作り方"。材料全部找齐后回去和艾莉丝对话就可以做出花车了。

两人沉浸在做出花车的喜悦中，但神罗打来的电话却彻底破坏了他们的心情。各地的魔晃炉周边出现了大量怪物，而魔晃炉的劳工们和派去追踪拉扎德的神罗战士们也全部断绝了消息。神罗决定重新派遣战士前去进行调查，萨菲罗斯和扎克斯是这项任务的负责人。据悉在魔晃炉附近出现了奇怪的装置，它们看起来就像是霍兰德在莫迪欧海姆



使用的那些研究装置。

在配给点可以得到“エルメスのくつ”，之后去教会会发生与艾莉丝道别的剧情，扎克斯此时还并不知道这已经是与艾莉丝见的最后一面。与艾莉丝道别后和坎瑟尔对话并选择“もう心残りはない”就会进入发生剧情离开米德加尔，在这次任务中，克劳德又被编入了扎克斯一组。

第8话 わかつた、会いにいく

来到任务目的地尼布尔海姆，萨菲罗斯会谈起自己母亲名叫捷诺瓦，对于这个名字，扎克斯似乎并不陌生。来到村中见到了少女蒂珐（ティファ）发生剧情，在旅馆前和萨菲罗斯对话，他会表示今天可以先休息一天，明早出发前去调查周边的魔晃炉，之后可以自由行动，此时不妨去发展一下尼布尔海姆七不思议的分支事件，不过目前只能做到前面4个。

与村中的男孩对话可以进入七不思议剧情，每解开一个不思议，男孩就会告诉你下一个的线索。第1个不思议是村中的饮用水突然变成了血红色，调查村子中央的给水塔可以得到一个“フェニックスマテリア”，以后在战斗中就有机会召唤出不死鸟了。第2个不思议是旅馆2楼画中的少女会消失，来到2楼的房间中发现墙角的画，有的情况画中有少女有的情况画中只有椅子，如果没有发现少女就多来回几次直到发现为止。发现少女之后回到1楼可以看到一个男子准备上2楼，跟在他后面（注意不能被他发现）进入房间就可以解开挂画之谜，顺便得到2000元作为报酬。第3个不思议是七色的ボム，沿着尼布尔的山道前进，在山道右边的角落会遇到ボム。与它们的战斗中它们的身体会膨胀，如果膨胀到了极限它们就会爆炸。在它们膨胀时攻击它们就会让它们暂时变小。在ボム全部没有爆炸的情况下击败它们可以得到“金のカケラ”，回去村子和男孩对话可以解开谜题并得到“セーフティビット”。第4个不思议是神罗屋





敷的保险箱，据说晚上那里会传出恐怖的笑声，但由于没有密码，因此没人知道保险箱中的是什么。来到神罗屋敷2楼左上的房间可以发现保险箱，在旁边地上的纸上可以看到密码的提示。密码一共有4位，都是随机生成的，但密码获得的方法是固定的，都要从钥匙孔中观察到相应的目标数。第1位是2楼右上房间内书架上（注意是架子的上方，不是书架里面）和地板上的书总和；第2位是1楼右边房间里幽灵的数目；第3位是2楼左边房间里苹果和苹果罐头的数目；第4位是1楼左边房间里椅子的数目。正确输入密码后打开保险箱，发现里面竟是一只仙人掌，顺便可以得到“急所斩り”魔石。第5个不思议在神罗屋敷的地下，不过目前无法进入。

完成了前4个不思议后回旅馆2楼与萨菲罗斯对话，听萨菲罗斯说，这个村子的风景给他一种似曾相识的感觉。第二天前去调查魔晃炉，带路的人居然是蒂珐，摄影师还给三人拍了照片留念。来到魔晃炉内，萨菲罗斯调查后发现某台机器时间已经损坏并出现了异常操作，而扎克斯也在一堵关闭着的大门上发现了捷诺瓦的名字。萨菲罗斯说，一般的神罗战士都是通过沐浴魔晃能源才拥有强大的力量的，而现在扎克斯眼前的实验装置中的那些怪物，是通过浸泡超高浓度的魔晃而产生的。创造这些怪物的，正是神罗公司的宝条博士，出现在魔晃炉周边扰乱村民的就是这群异形生物。说到这里，萨菲罗斯似乎回忆起了什么，难道自己也是通过这种非人道的研究而产生的，自己真的是人类吗？

“很可惜，你是怪物。”杰涅西斯的突然出现打断了萨菲罗斯的思绪，“你是由捷诺瓦计

划诞生的最高怪物。”捷诺瓦计划是一种利用捷诺瓦的细胞进行的实验，而之后杰涅西斯的话又让萨菲罗斯彻底坠入了深渊——所谓的捷诺瓦，是2000年前在地层中发现的怪物。捷诺瓦计划是在G计划失败的基础上进行的，而在计划中创造出来的萨菲罗斯不同于会劣化的杰涅西斯和安吉尔，是一个真正完美的怪物。萨菲罗斯的身体无法向外部拷贝，不会扩散身体情报，因此也不会引起劣化。杰涅西斯想要夺取萨菲罗斯的细胞，来阻止自己的劣化，但萨菲罗斯没有让他得逞，杰涅西斯只好暂时离去。

离开魔晃炉的时候在外面遭到了杰涅西斯复制人的袭击，有个神罗士兵为了保护蒂珐受了重伤。回到尼布尔海姆后发现萨菲罗斯不见了，蒂珐建议询问一下附近的村民。回到旅馆，扎克斯发现救下蒂珐的士兵是克劳德。出生于尼布尔海姆的克劳德和蒂珐从小就认识，不过他似乎不太想在蒂珐面前暴露自己的身分，因此救她的时候始终没有把头盔摘下来。

第二天早上醒来后，蒂珐打来了电话，说在神罗屋敷见到了萨菲罗斯。出门后会接到艾莉丝的电话，扎克斯承诺自己很快就会完成任务回去见她。之后与村子广场上的士兵对话，他就会带扎克斯去神罗屋敷。从屋敷2楼右边的房间可以来到地下，地下有种叫做サハギン的敌人，打败它们之后会得到“カンオケのカギ”，这是用来打开地下洞窟两边房间中的棺材的，4个棺材全部打开后就可以完成七不思议中的第5个。完成之后一定要记得返回尼布尔海姆村中与男孩对话获得第6个不思议的提示，否则后面村子起火后第6第7个不思议将永远无法完成。

来到地下设施，萨菲罗斯把自己关在设施中研究着自己的身世，并确定杰涅西斯所说的并非谎言。任务的第7天，萨菲罗斯放火烧掉了村子，并表示自己要去迎接母亲。如果



前面的5个不思议剧情都完成了的话，此时会在村中发现之前的那个男孩，与他对话后选择第一项可以去屋子中找他的母亲，在限定时间内找到他的母亲就算成功，可以得到一个“力アップ改贰”作为报酬。第7个不思议要到第9话才能触发。

来到魔晃炉，发现之前印有捷诺瓦名字的大门已经被破坏，萨菲罗斯站在一个奇怪的生物前，叫着她母亲，并准备和她一起前往约束之地并夺回这个星球。接下来是连续两场和萨菲罗斯的BOSS战。萨菲罗斯的攻击范围非常广，并拥有“八刀一闪”这种连续攻击并无法回避的攻击手段。他最恐怖的一招就是大家已经非常熟悉的“无心天使”，中招后扎克斯的HP会强制变成1，因此一定要迅速回复。他身边护体的魔石可以不用管，直接攻击萨菲罗斯本人就可以了。第二场战斗中要注意别被萨菲罗斯逼到顶端，否则会掉下去导致Game Over。虽然战斗胜利了，但扎克斯还是被萨菲罗斯摔倒在地，克劳德拿起扎克斯的巨剑刺向萨菲罗斯，并破坏了捷诺瓦所在的容器。眼看着母亲的身体遭到破坏，萨菲罗斯将手中的长剑正宗刺入了克劳德的体内，克劳德忍着剧痛将萨菲罗斯举起并将他甩入了深渊。

当扎克斯再度睁开眼睛的时候，已经是在宝条博士的研究室中了。宝条似乎对他和克劳德充满了兴趣，想把他们当作自己新的实验对象。

第9话 俺たちは英雄だ

在昏迷中，扎克斯似乎听到了一个熟悉的声音，声音的主人帮他打碎了容器的玻璃，扎克斯从一直关闭着自己的容器中挣脱了出来。听到玻璃打碎的声音后，研究员赶了进来，将其打倒后调查他可以得到“たんすのカギ”。从另外一个容器中救下同样被当作实验对象的克劳德，从实验室的文件来看，两人的实验似乎都失败了。扎克斯对捷诺瓦细胞的耐性很强，实验没有达到预期效果，而克劳德则因为对捷诺瓦细胞的耐性太弱而出现了中毒症状，身体受到了严重的伤害。此时的克劳德无法行动，扎克斯只能保护着他逃离实验室。

从地下洞窟来到神罗屋敷2楼安顿好克



劳德，如果之前取得了“たんすのカギ”的话，可以在2楼左下方房间的柜子里得到“神罗战士的军服”（ソルジャーの服）。

如果之前的6个不思议都完成的话，逃离神罗屋敷回村的途中会收到一封关于最后的不思议的邮件，然后去尼布尔海姆村外就可以捡到一个魔石“ウォール”，至此七不思议事件全部完成。

回到尼布尔海姆，扎克斯发现原本被火烧毁的村子已经神奇地被重新修建好了。与此同时，宝条手下的神罗士兵也发现了他们，并准备将他们抓回去。此时要注意保护克劳德不要被士兵带走，否则只能重新来过。重新回到神罗屋敷，扎克斯将刚才取得的神罗军服给克劳德换上。他回想起了之前和艾莉丝在一起的日子，准备无论如何都要回米德加尔见她一面。

在尼布尔海姆平原两边埋伏着神罗的机器人，这时可以进行一个狙击的迷你游戏。玩家可以用狙击枪从远处消灭机器人，每消灭一台可以得到1点“倒ポイント”，每逃走一台机器人“逃ポイント”就会增加一点。另外，玩家也可以像通常战斗那样和机器人发生战斗，打倒后同样可以获得相应的“倒ポイント”。利用“倒ポイント”可以强化狙击枪，比如提高它的攻击力和命中范围等等。

穿越平原来到海边，塔克斯派来追捕两人的希斯妮出现在扎克斯面前。最后，希斯妮还是放了两人一马，并将神罗的军用摩托车给了扎克斯。扎克斯开着摩托车驰骋在高速公路上，想象着即将见到艾莉丝的喜悦。谁知阴魂不散的杰涅西斯又出现了，并让两个复制人抓住了扎克斯，他听说宝条的实验让扎克斯体内拥有了捷诺瓦的细胞，准备夺取这种细胞来阻止自己的劣化。其中一个复制人拔下了扎克斯的头发，塞入了自己的嘴中，顿时变成了一只面目可憎的怪物。与怪物Gエリミネーター的战斗难度不低，他的攻击频率很高而且威力巨大，最好打一下后就马上闪避，慢慢把它磨死。

剧情之后，扎克斯回到了自己的故乡贡加加（コンガガ）村，不过考虑到神罗可能已经抢先险埋伏在他的家中，扎克斯无法回去和自己的父母见面。在メルトダウン魔晃炉版图中可以看到几个宝箱，不过由于被障碍挡住无法取得，此时要和旁边的男子对话再调查障碍就可以打开宝箱。在村中，扎克斯又遇见了希斯妮。从希斯妮处得知，神罗已经料到扎克斯会回来，早已守在了他的家中。此外希斯妮还表示安吉尔也来了这里。安吉尔不是早就已经死了吗？他来这里的目的是什么呢？希斯妮离开后，扎克斯在山中发现了熟悉的白色翅膀和背影，直觉告诉他，安吉尔真的回来了。

来到里山，疑似安吉尔的男子消失在空中，但霍兰德和杰涅西斯也随即出现。此时的霍兰德体内植入了杰涅西斯的细胞，已经开始了劣化，他们想要夺取克劳德体内纯粹的捷诺瓦细胞来延缓自己的生命。得知克劳德有危险的扎克斯迅速赶回メルトダウン魔晃炉，发现霍兰德已经准备对克劳德下手了，一边的安吉尔想要救克劳德，却被霍兰德打倒在地。霍兰德的攻击方法很多都比较讨厌，臭气会让扎克斯陷入多种异常状态，一定要注意回避，回避失败的话就只能借助万能药来回复了。另外他还会让自己一定时间变得无敌，这时去打他也是白搭，不如做好准备蓄势待发。

打败霍兰德后，扎克斯终于与安吉尔重逢。不过眼前的那个安吉尔并不是他本人，而是他的复制人、原神罗战士统帅拉扎德。当初为了复仇，他把霍兰德从朱诺带了出来。如今的拉扎德，只想继承安吉尔的遗愿拯救世界。拉扎德推测，杰涅西斯为了追寻《LOVELESS》中提到的“女神的赠物”，应该是回故乡巴诺拉去了。



第10话 ファイナルバトル



来到巴诺拉，将克劳德托付给拉扎德后就可以进入游戏中的最终迷宫了。在审判之渊的宝箱中可以得到“ライトマテリア”、“ヘブンマテリア”、“スターマテリア”和“グランドマテリア”4颗女神魔石。从审判之渊下方的出口可以来到忘却之湖，里面可以取得“ライフマテリア”、“サバスマテリア”和“ビーイングマテリア”3颗女神魔石。收集到7颗魔石之后可以从审判之渊左边的出口前往诀别之扉挑战最终BOSS。

迷宫中有一些地方是和剧情没有关系的，时间多的话不妨前去转转。审判之源右边的出口可以前往监狱，除了几个宝箱外还可以发现里面关押着一只怪物。在忘却之湖中仔细观察的话会发现很多光柱，一般情况下调查之后没有什么特别之处。这时需要调查最终迷宫中几处《LOVELESS》各章节相关的内容，这样调查光柱就会出现怪物。这些怪物都比较强力，打败它们后得到的物品也不错。如果将光柱中的怪物全部打倒，可以从另一个入口进入咒缚之监狱，里面有不少好东西可以拿。咒缚之监狱中的一些门需要用打倒里面的怪物时随机得到的女神钥匙打开，在监狱的深处可以得到一把钥匙，用它可以打开监狱的栅栏挑战里面的怪物。

将7颗女神宝石镶嵌在诀别之扉前的台座上会与Gレジレサイド发生战斗，胜利后进门就是与杰涅西斯的最终BOSS战，战斗一共要进行两场。第一场战斗是杰涅西斯的分身，他的体形非常巨大，不过攻击方式倒并不算犀利。当他把剑插在地上时，攻击剑柄上的魔石就会对他的本体造成伤害。最让人头痛的是他每次把剑插在地上时，都会召唤出4只怪物，这些怪物本身实力不弱，连续几下就能送

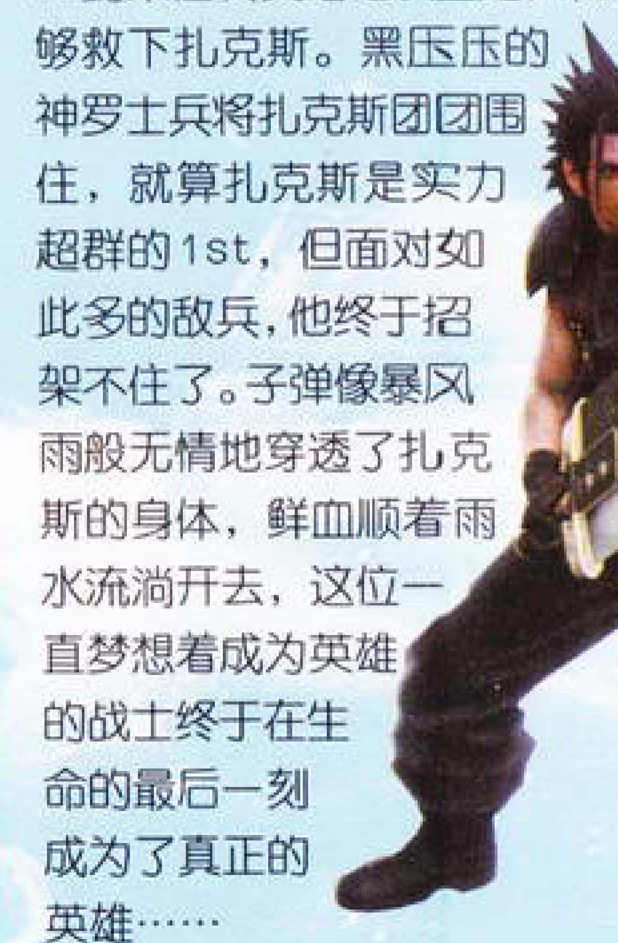




扎克斯归西。BOSS一定时间就会召唤出这些怪物，如果不及时将它们打倒，那么画面中的怪物将会越来越多，因此每当他召唤出怪物的时候就一定要快速将怪物打倒。虽然消耗的时间会比较长，但这是确保打倒BOSS的最安全方法之一。第二场战斗是与杰涅西斯本人的战斗，相比前一战本战简单了很多，只要注意回复就可以轻松胜出。

战斗胜利后，扎克斯带着奄奄一息的杰涅西斯离开巴诺拉。拉扎德表示刚才神罗的士兵来过这里，曾经在教会中保护过艾莉丝的安吉尔复制体一直与它们战斗着，如今它的生命已经走到了尽头，而拉扎德也在不久之后闭上了眼睛。在安吉尔复制体消失的地方，扎克斯发现了一封由艾莉丝寄出的信。扎克斯这才发现，自己已经在实验室中躺了整整四年。这四年来，艾莉丝不断地给他写信，但总是石沉大海。如今，这封她寄出的第89封信终于被送到了扎克斯的手上。扎克斯读完信，决定带着克劳德一起迅速赶回米德加尔。

神罗方面已经派出塔克斯全面缉拿扎克斯，希斯妮准备在塔克斯对扎克斯下手之前先找到他保护他的安全，并把4年来石沉大海的88封来信转交给他。但是，希斯妮最终没有能够救下扎克斯。黑压压的神罗士兵将扎克斯团团围住，就算扎克斯是实力超群的1st，但面对如此多的敌兵，他终于招架不住了。子弹像暴风雨般无情地穿透了扎克斯的身体，鲜血顺着雨水流淌开去，这位一直梦想着成为英雄的战士终于在生命的最后一刻成为了真正的英雄……



魔石系统研究

由于本作中人物的技能、魔法以及各种能力值都需要通过装备魔石来实现，所以魔石合成系统也就显得尤为重要。在剧情中取得基本魔石合成系统之后，还可以通过完成任务より贵重なものを→贵重なものを求めて→破坏计划，获得“アイテム合成の书”，以此将隐藏的道具合成部分开启。

魔石合成系统非常复杂，只要你有耐心，仅仅依靠商店中的几种魔石就几乎可以将所有种类的魔石合成出来，不过消耗的代价也是相当大的。

全魔石列表

魔石名称	效果	默认附加能力	合成类别	强度等级
ファイア	初级炎属性攻击魔法	魔力	炎	1
ファイラ	中级炎属性攻击魔法	魔力	炎	3
ファイガ	高级炎属性攻击魔法	魔力	炎	5
ブリザド	初级冰属性攻击魔法	魔力	冰	1
ブリザラ	中级冰属性攻击魔法	魔力	冰	3
ブリザガ	高级冰属性攻击魔法	魔力	冰	5
サンダー	初级雷属性攻击魔法	魔力	雷	1
サンダラ	中级雷属性攻击魔法	魔力	雷	3
サンダガ	高级雷属性攻击魔法	魔力	雷	5
グラビデ	固定损伤敌人1/4的HP	魔力	重力	2
暗黑	消耗自己的HP，给予敌方伤害	HP	重力	4
グラビガ	固定损伤敌人1/2的HP	魔力	重力	6
クエイク	范围地震攻击，对空中敌人无效	魔力	重力	7
ポイズン	使敌人进入“中毒”状态	魔力	ST魔法	1
サイレス	使敌人进入“沉默”状态	魔力	ST魔法	2
ストップ	使敌人进入“停止”状态	魔力	ST魔法	4
デス	“即死”魔法	魔力	ST魔法	5
ダークファイア	初级炎属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST炎	1
ダークファイラ	中级炎属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST炎	3
ダークファイガ	高级炎属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST炎	5
ヘルファイガ	究级炎属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST炎	7
ダークブリザド	初级冰属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST冰	1
ダークブリザラ	中级冰属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST冰	3
ダークブリザガ	高级冰属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST冰	5
ヘルブリザガ	究级冰属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST冰	7
ダークサンダー	初级雷属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST雷	1
ダークサンダラ	中级雷属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST雷	3
ダークサンダガ	高级雷属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST雷	5
ヘルサンダガ	究级雷属性攻击，附加异常状态效果	魔力	ST雷	7
パワーアタック	吹飞效果攻击	力	剑戟	1
急所斩り	必定出现暴击效果的攻击	力	剑戟	3
爆裂剑	攻击时产生爆炸效果	力	剑戟	6
ふきとばし	将敌人吹飞出战斗	力	剑戟	5
属性攻击	同时装备属性魔法技能，在攻击时会附带该属性效果	力	剑戟	7
ジャンプ	空中跳斩攻击	力	高速剑	1
回转攻击	回旋攻击	力	高速剑	3
ハイジャンプ	空中强力跳斩攻击	力	高速剑	5
回旋攻击・改	强力回旋攻击	力	高速剑	7
ポイズン剑	攻击有一定几率出现“中毒”效果	力	ST剑戟	1
サイレス剑	攻击有一定几率出现“沉默”效果	力	ST剑戟	2
ストップ剑	攻击有一定几率出现“停止”效果	力	ST剑戟	4
死の剑	攻击有一定几率出现“即死”效果	力	ST剑戟	5
デスヘル剑	攻击有一定几率打消敌人有利状态	魔力	ST剑戟	7
ポイズンターン	回转攻击，附加异常状态效果	魔力	ST高速剑	2
スカイポイズン	跳跃攻击，附加异常状态效果	魔力	ST高速剑	3
ストップターン	强力回转攻击，附加异常状态效果	魔力	ST高速剑	4

全魔石列表

魔石名称	效果	默认附加能力	合成类别	强度等级
スカイサイレス	强力跳跃攻击，附加异常状态效果	魔力	ST 高速剑	5
死のジャンプ	即死攻击，附加异常状态效果	魔力	ST 高速剑	6
デスターン	究级回旋攻击，附加异常状态效果	魔力	ST 高速剑	7
ステータス攻击	同时装备异常状态技能， 在攻击时会附带该异常状态效果	魔力	ST 高速剑	8
魔法剑ファイア	初级炎属性魔法剑	魔力	炎剑	1
魔法剑ファイラ	中级炎属性魔法剑	魔力	炎剑	3
魔法剑ファイガ	高级炎属性魔法剑	魔力	炎剑	5
魔法剑ブリザド	初级冰属性魔法剑	魔力	冰剑	1
魔法剑ブリザラ	中级冰属性魔法剑	魔力	冰剑	3
魔法剑ブリザガ	高级冰属性魔法剑	魔力	冰剑	5
魔法剑サンダー	初级雷属性魔法剑	魔力	雷剑	1
魔法剑サンダラ	中级雷属性魔法剑	魔力	雷剑	3
魔法剑サンダガ	高级雷属性魔法剑	魔力	雷剑	5
バリア	受到物理伤害减半	精神	防御	2
マバリア	受到魔法伤害减半	精神	防御	3
属性防御	同时装备属性魔法技能，该属性的伤害减半	精神	防御	4
ウォール	受到物理伤害与魔法伤害减半	精神	防御	7
エスナ	异常状态回复魔法	精神	ST 防御	1
デスペル	打消敌人有利状态	精神	ST 防御	2
ステータス防御	同时装备异常状态技能， 在战斗时会对该异常状态效果免疫	精神	ST 防御	4
ドレイン	初级 HP 吸收魔法	HP	魔法吸收	2
ドレイラ	中级 HP 吸收魔法	HP	魔法吸收	5
ドレイガ	高级 HP 吸收魔法	HP	魔法吸收	7
アスピル	初级 MP 吸收魔法	MP	魔法吸收	3
アスピガ	高级 MP 吸收魔法	MP	魔法吸收	6
ドレイン剑	普通攻击，附带 HP 吸收效果	HP	物理吸收	2
パワードレイン	强力攻击，附带 HP 吸收效果	HP	物理吸收	5
スカイドレイン	跳斩攻击，附带 HP 吸收效果	HP	物理吸收	8
アスピル剑	普通攻击，附带 MP 吸收效果	MP	物理吸收	3
パワーアスピル	强力攻击，附带 MP 吸收效果	MP	物理吸收	6
ケアル	初级 HP 回复魔法	精神	回复	1
ケアルラ	中级 HP 回复魔法	精神	回复	2
ケアルガ	高级 HP 回复魔法	精神	回复	4
フルケア	究级 HP 回复魔法	精神	回复	6
リジェネ	HP 缓慢回复	精神	回复	3
力アップ	力量上升（小）	力	力	1
力アップ改	力量上升（中）	力	力	3
力アップ改贰	力量上升（大）	力	力	5
体力アップ	体力上升（小）	体力	体力	1
体力アップ改	体力上升（中）	体力	体力	3
体力アップ改贰	体力上升（大）	体力	体力	5
魔力アップ	魔力上升（小）	魔力	魔力	1
魔力アップ改	魔力上升（中）	魔力	魔力	3
魔力アップ改贰	魔力上升（大）	魔力	魔力	5
精神アップ	精神上升（小）	精神	精神	1
精神アップ改	精神上升（中）	精神	精神	3
精神アップ改贰	精神上升（大）	精神	精神	5
HP アップ	HP 上升（小）	HP	HP	1
HP アップ改	HP 上升（中）	HP	HP	3
HP アップ改贰	HP 上升（大）	HP	HP	5
MP アップ	MP 上升（小）	MP	MP	1
MP アップ改	MP 上升（中）	MP	MP	3
MP アップ改贰	MP 上升（大）	MP	MP	5
AP アップ	AP 上升（小）	AP	AP	1
AP アップ改	AP 上升（中）	AP	AP	3
AP アップ改贰	AP 上升（大）	AP	AP	5
SP ターボ魔法	消耗 SP 魔法攻击力上升	魔力	SP	4
SP ターボ攻击	消耗 SP 攻击力上升	力	SP	5
SP ターボ	消耗 SP 所有伤害上升	HP	SP	6

全魔石列表

魔石名称	效果	默认附加能力	合成类别	强度等级
SPハリア	消耗SP，敌伤害减轻	体力	SP	7
SPマスター	消耗SP，攻击力上升，所有伤害减半	HP	SP	8
盗む	偷取敌人身上携带的物品	AP	道具	2
アイテム达人	道具回复率上升	AP	道具	4
ぶんどる	攻击的同时偷取敌人身上携带的物品	AP	道具	6
钱投げ	投掷金钱伤害敌人	力	道具	8
ライブラ	战斗中可以查看敌人的状态	力	其他	1
タッシュ	防御时按△可以使用冲撞攻击	AP	其他	8
れんぞくま	装备的魔法可以连续使用两次	MP	其他	8
八刀一闪	D.M.W.技“八刀一闪”出现几率提高	力	其他	8
ハードラッシュ	D.M.W.技“ハードラッシュ”出现几率提高	力	其他	8
エアストライク	D.M.W.技“エアストライク”出现几率提高	体力	其他	8
メテオショット	D.M.W.技“メテオショット”出现几率提高	体力	其他	8
いやしの波动	D.M.W.技“いやしの波动”出现几率提高	精神	其他	8
ラッキースター	D.M.W.技“ラッキースター”出现几率提高	精神	其他	8
アポカリプス	D.M.W.技“アポカリプス”出现几率提高	魔力	其他	8
地狱の火炎	D.M.W.技“地狱の火炎”出现几率提高	力	其他	8
メガフレア	D.M.W.技“メガフレア”出现几率提高	魔力	其他	8
斩铁剑	D.M.W.技“斩铁剑”出现几率提高	体力	其他	8
转生の炎	D.M.W.技“转生の炎”出现几率提高	精神	其他	8
エクサフレア	D.M.W.技“エクサフレア”出现几率提高	魔力	其他	8
チョコボキック	D.M.W.技“チョコボキック”出现几率提高	AP	其他	8
针千本	D.M.W.技“针千本”出现几率提高	AP	其他	8
杀意の一击	D.M.W.技“杀意の一击”出现几率提高	HP	其他	8
勇气百倍!	D.M.W.技“勇气百倍！”出现几率提高	MP	其他	8
モーグリパワー	D.M.W.技“モーグリパワー”出现几率提高	MP	其他	8
アイテム强夺	D.M.W.技“アイテム强夺”出现几率提高	HP	其他	8
ゴブリンパンチ	可以使用攻击技能“ゴブリンパンチ”	力	特殊	1
铁拳パンチ	可以使用攻击技能“铁拳パンチ”	力	特殊	2
マジカルパンチ	消费MP可以使用攻击技能“マジカルパンチ”	MP	特殊	4
ハンマーパンチ	消费AP可以使用攻击技能“ハンマーパンチ”	AP	特殊	6
すてみパンチ	可以使用攻击技能“すてみパンチ”	力	特殊	8
3连サンダガ	3连击雷属性魔法	MP	究级	3
3连ファイア	3连击炎属性魔法	MP	究级	4
电击	可以使用电属性魔法“电击”	MP	究级	5
フレア	全体无属性魔法	MP	究级	6
エナジー	单体无属性魔法	MP	究级	7
アルテマ	全体无属性究级魔法	MP	究级	8

魔石合成研究

下面我们就来研究一下魔石合成的规则。从上表中可以看出，每一个魔石都有其固定的合成类别，而且除了我们可以看得到的能力等级之外，还有一个隐藏的强度等级。所谓强度等级，就是指该种魔石其在所属合成类别中能力强弱的排名，比如说炎系魔石“ファイア”就比同类别的“ファイラ”要弱。另外合成前还必须注意一点，合成素材有“父本”和“母本”之分。如果两个素材的强度等级相同，则放在第一个合成槽的魔石称为“父本”，放在第二个槽的魔石称为“母本”。虽然很多时候父本与母本调换顺序之后合成的结果也会相同（以下简称“父母同本”），但就官方的判定表来看，这应该算是两种不同的合成。如果两个素材的强度等级不相同，则强度等级高的素材为“父本”，强度等级低的素材为“母本”。



魔石合成基本流程

1 确定目标魔石的合成类别

首先查找《魔石列表》或者《标准强度等级表》找出你所需要合成魔石的类别，然后再通过查找《合成规则表》找出合适类别的素材魔石。

2 确定目标魔石的标准强度等级

标准强度等级也就是融合后魔石所需要达到的强度等级。一般是一个范围值，比如"ファイラ"魔法有"3级"和"4级"连续两个标准强度等级，那么合成时，只要下一步计算的强度等级达到3或者4时就可以了。具体参见后面的《标准强度等级列表》。

3 确定素材魔石的强度等级

素材魔石的强度等级参见前面的《魔石列表》。如果两个素材的强度等级不相同，则只计算强度等级高的那一个魔石。另外，如果两个魔石中有一个魔石的能力等级为"Master"，则强度等级"+1"点，两个能力等级都为"Master"，则强度等级"+2"点。

4 确定合成后魔石的能力等级

魔石合成之后通常能力等级都会变为"Lv.1"，但如果父本素材魔石的合成类别与合成后的目标魔石类别相同的话，后者就会继承前者的能力等级。

5 确定合成后魔石的附加能力属性

魔石合成之后会继承父本与母本的附加能力值，其附加能力的类别取决于附加能力值大的那一方。然后以该方的附加数值为基础，加上另一方附加数值的一半（取整数），所得的结果就是合成后魔石的附加能力值。另外，"AP/HP/MP"这三类附加能力的数值需除以10计算。比如"精神+10"的魔石与"HP+30%"的魔石进行合成，其合成后的结果即为"精神+11"。

合成规则表

父本 / 母本	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
炎	炎	雷	冰	重力	ST炎	ST炎	ST雷	ST冰	炎剑	炎剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	雷剑	冰剑	防御
冰	雷	冰	炎	重力	ST冰	ST雷	ST冰	ST炎	冰剑	冰剑	ST剑戟	ST高速剑	雷剑	冰剑	炎剑	防御
雷	冰	炎	雷	重力	ST雷	ST冰	ST炎	ST雷	雷剑	雷剑	ST剑戟	ST高速剑	冰剑	炎剑	雷剑	防御
重力	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	ST高速剑	ST高速剑	ST高速剑	防御
ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	ST魔法	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	ST剑戟	ST剑戟	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	雷剑	冰剑	ST防御
ST炎	ST炎	ST雷	ST冰	重力	ST炎	ST炎	ST雷	ST冰	炎剑	炎剑	ST剑戟	ST高速剑	ST炎	ST炎	ST雷	ST防御
ST冰	ST雷	ST冰	ST炎	重力	ST冰	ST雷	ST冰	ST炎	冰剑	冰剑	ST剑戟	ST高速剑	ST冰	ST雷	ST冰	ST防御
ST雷	ST冰	ST炎	ST雷	重力	ST雷	ST冰	ST炎	ST雷	雷剑	雷剑	ST剑戟	ST高速剑	ST雷	ST冰	ST炎	ST防御
剑戟	炎剑	冰剑	雷剑	剑戟	ST剑戟	炎剑	冰剑	雷剑	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	剑戟	ST剑戟	炎剑	冰剑	雷剑	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
ST剑戟	ST炎	ST冰	ST雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	ST剑戟	ST剑戟	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	ST防御
ST高速剑	ST炎	ST冰	ST雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	ST高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	ST防御
炎剑	炎剑	雷剑	冰剑	剑戟	ST剑戟	ST炎	ST雷	ST冰	炎剑	炎剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	雷剑	冰剑	防御
冰剑	雷剑	冰剑	炎剑	剑戟	ST剑戟	ST雷	ST冰	ST炎	冰剑	冰剑	ST剑戟	ST高速剑	雷剑	冰剑	炎剑	防御
雷剑	冰剑	炎剑	雷剑	剑戟	ST剑戟	ST冰	ST炎	ST雷	雷剑	雷剑	ST剑戟	ST高速剑	冰剑	炎剑	雷剑	防御
防御	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
ST防御	ST炎	ST冰	ST雷	重力	回复	炎	冰	雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	物理吸收	物理吸收	物理吸收	物理吸收	炎剑	冰剑	雷剑	防御
物理吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收	物理吸收	物理吸收	物理吸收	物理吸收	炎剑	冰剑	雷剑	防御
回复	炎	冰	雷	重力	回复	炎	冰	雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
力	炎剑	冰剑	雷剑	剑戟	ST剑戟	炎剑	冰剑	雷剑	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
体力	防御	防御	防御	防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	剑戟	高速剑	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	防御
魔力	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST魔法	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	防御
精神	防御	防御	防御	防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	剑戟	高速剑	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	防御
HP	防御	防御	防御	防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	剑戟	高速剑	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	防御
MP	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST魔法	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	防御
AP	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	高速剑	高速剑	高速剑	高速剑	高速剑	高速剑	高速剑	防御
SP	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
道具	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
其他	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
特殊	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御
究级	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御

父本 / 母本	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	其他	特殊	究级
炎	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	炎	炎	炎
冰	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	冰	冰	冰
雷	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	雷	雷	雷
重力	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	重力	重力	重力
ST魔法	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	ST魔法	ST魔法	ST魔法
ST炎	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	ST炎	ST炎	ST炎
ST冰	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	ST冰	ST冰	ST冰
ST雷	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	ST雷	ST雷	ST雷
剑戟	防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	剑戟	剑戟	剑戟

母本＼父本	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	其他	特殊	究级
高速剑	防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	高速剑	高速剑	高速剑
ST剑戟	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	ST剑戟	ST剑戟	ST剑戟
ST高速剑	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	ST高速剑	ST高速剑	ST高速剑
炎剑	防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	炎剑	炎剑	炎剑
冰剑	防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	冰剑	冰剑	冰剑
雷剑	防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	雷剑	雷剑	雷剑
防御	防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	防御	防御	防御
ST防御	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	ST防御	ST防御	ST防御
魔法吸收	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	魔法吸收	魔法吸收	魔法吸收
物理吸收	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	物理吸收	物理吸收	物理吸收
回复	ST防御	物理吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	回复	回复	回复
力	ST防御	物理吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	力	力	力
体力	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	体力	体力	体力
魔力	ST防御	魔法吸收	魔法吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	魔力	魔力	魔力
精神	ST防御	魔法吸收	魔法吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	精神	精神	精神
HP	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	HP	HP	HP
MP	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	MP	MP	MP
AP	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	AP	AP	AP
SP	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	SP	SP	SP
道具	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	道具	道具	道具
其他	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	其他	特殊	究级
特殊	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	特殊	特殊	究级
究级	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	究级	特殊	究级

强度等级表

注：不在表内出现的魔石不能通过合成获得，另外所有增加D.M.W.技几率的魔石的强度等级都为8。

等级＼种类	炎	冰	雷	重力	ST魔法	ST炎	ST冰	ST雷	剑戟	高速剑	ST剑戟
1	ファイア	ブリザド	サンダー	グラビデ	ポイズン	ダークファイア	ダークブリザド	ダークサンダー	パワーアタック	ジャンプ	ポイズン剣
2	ファイア	ブリザド	サンダー	グラビデ	サイレス	ダークファイア	ダークブリザド	ダークサンダー	パワーアタック	ジャンプ	サイレス剣
3	ファイラ	ブリザラ	サンダラ	グラビデ	サイレス	ダークファイラ	ダークブリザラ	ダークサンダラ	急所斩り	回转攻击	サイレス剣
4	ファイラ	ブリザラ	サンダラ	暗黑	ストップ	ダークファイラ	ダークブリザラ	ダークサンダラ	急所斩り	回转攻击	ストップ剣
5	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	暗黑	デス	ダークファイガ	ダークブリザガ	ダークサンダガ	爆裂剑	ハイジャンプ	死の剣
6	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	グラビガ	デス	ダークファイガ	ダークブリザガ	ダークサンダガ	ふきとばし	ハイジャンプ	死の剣
7	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	クエイク	デス	ヘルファイガ	ヘルブリザガ	ヘルサンダガ	ふきとばし	回旋攻击・改	死の剣
8	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	クエイク	デス	ヘルファイガ	ヘルブリザガ	ヘルサンダガ	ふきとばし	回旋攻击・改	デスヘル剣

等级＼种类	ST高速剑	炎剑	冰剑	雷剑	防御	ST防御	魔法吸收	物理吸收	回复	力	体力
1	ポイズンターン	魔法剑ファイア	魔法剑ブリザド	魔法剑サンダー	バリア	エスナ	ドレイン	ドレイン剣	ケアル	力アップ	体力アップ
2	ポイズンターン	魔法剑ファイア	魔法剑ブリザド	魔法剑サンダー	バリア	デスペル	ドレイン	アスピル剣	ケアルラ	力アップ	体力アップ
3	スカイポイズン	魔法剑ファイラ	魔法剑ブリザラ	魔法剑サンダラ	マバリア	エスナ	アスピル	ドレイン剣	リジェネ	力アップ改	体力アップ改
4	ストップターン	魔法剑ファイラ	魔法剑ブリザラ	魔法剑サンダラ	属性防御	ステータス防御	ドレイン	パワードレイン	ケアルガ	力アップ改	体力アップ改
5	スカイサイレス	魔法剑ファイガ	魔法剑ブリザガ	魔法剑サンダガ	属性防御	デスペル	ドレイラ	パワーアスピル	ケアルガ	力アップ改貳	体力アップ改貳
6	死のジャンプ	魔法剑ファイガ	魔法剑ブリザガ	魔法剑サンダガ	属性防御	ステータス防御	アスピガ	パワードレイン	ケアルガ	力アップ改貳	体力アップ改貳
7	デスターン	属性攻击	属性攻击	属性攻击	ウォール	ステータス防御	ドレイガ	スカイドレイン	ケアルガ	力アップ改貳	体力アップ改貳
8	ステータス攻击	属性攻击	属性攻击	属性攻击	ウォール	ステータス防御	ドレイガ	スカイドレイン	ケアルガ	力アップ改貳	体力アップ改貳

等级＼种类	魔力	精神	HP	MP	AP	SP	道具	其他	特殊	究级
1	魔力アップ	精神アップ	HPアップ	MPアップ	APアップ	SPターボ攻击	盗む	ライブラ	ゴブリンパンチ	3连サンダガ
2	魔力アップ	精神アップ	HPアップ	MPアップ	APアップ	SPターボ攻击	盗む	ライブラ	铁拳パンチ	3连ファイア
3	魔力アップ改	精神アップ改	HPアップ改	MPアップ改	APアップ改	SPターボ攻击	アイテム达人	ライブラ	铁拳パンチ	3连サンダガ
4	魔力アップ改	精神アップ改	HPアップ改	MPアップ改	APアップ改	SPターボ魔法	アイテム达人	ライブラ	マジカルパンチ	3连ファイア
5	魔力アップ改貳	精神アップ改貳	HPアップ改貳	MPアップ改貳	APアップ改貳	SPターボ攻击	ぶんどる	ライブラ	マジカルパンチ	电击
6	魔力アップ改貳	精神アップ改貳	HPアップ改貳	MPアップ改貳	APアップ改貳	SPターボ	ぶんどる	ライブラ	ハンマーパンチ	フレア
7	魔力アップ改貳	精神アップ改貳	HPアップ改貳	MPアップ改貳	APアップ改貳	SPバリア	钱投げ	ライブラ	ハンマーパンチ	エナジー
8	魔力アップ改貳	精神アップ改貳	HPアップ改貳	MPアップ改貳	APアップ改貳	SPマスター	钱投げ	ライブラ	すてみパンチ	アルテマ

合成举例

比如说，我们要合成最强的魔法吸收类魔石“ドレイガ”，但是手头却没有一个魔法吸收类的魔石。那么我们首先可以通过查表，发现可以通过将物理吸收类的魔石（父本）与精神或者魔力类的魔石（母本）进行合成获得。



物理吸收类的基础魔石“ドレイン剑”可以在“ウータイ秘密ショップ”中直接购买得到，而精神与魔力类的魔石则可以通过将魔晃石合成后获得。将它们成功合成之后获得初级魔法吸收类魔石“ドレイン”（强度等级1）。

得到了该类的魔石，那么接下来要做的就是将它的强度等级提升。提升强度等级的做法总结起来无非就是三种：第一种是在合成过程中融入道具，但一般稀有道具都不是这么好得的。第二种就是提升魔石等级，但升级是通过D.M.W.系统随机出现的，后面会介绍一个不费神的升级办法。第三种就是与“父母同本”类的魔石合成，也顺便可以处理从装备上替换下来的高等级魔石。一般来说，

这三种方法都是混合使用的。比如魔法吸收类的魔石与炎系魔石之间属于“父母同本”，所以将一个“ファイガ”魔石（强度等级5）与“ドレイン”（强度等级1）合成就能够得到高等级的“ドレイラ”（强度等级5），再加上一个高级道具“停止の冲击”（或者其中有一个魔石为Master）就可以得到魔石“アスピガ”（强度等级6）。



接下来最终的合成就无法通过道具辅助了，只有将任意一个元素魔法（炎、冰、雷）或者是“アスピガ”本身的能力等级提升为“Master”之后才能最终合成出“ドレイガ”（强度等级7）。



虽然上面的步骤看上去很复杂，但实际上操作其来并不是很难，而且合成的途径也不只有这一种方法可以走。只要合理地利用手头的资源，就一定能够合成出你想要的魔石。

道具合成

道具合成的加入让原本就非常复杂的魔石合成变得更加“一头雾水”，但大致的合成规律有以下几种。

1. 某些道具是专门为了合成而出现的。比如说增加“力”的“英雄の药”，它们的作用在游戏中都有注明。

2. 某些道具可以增加素材魔石的标准强度等级。比如上面的范例合成中就使用了道具“停止の冲击”来解决标准强度不足，同时也没有“Master”魔石的问题。一般的高级道具可以“+1”标准强度，而一些特别稀有的道具则可以增加两点。

3. 某些道具可以增加合成后魔石的附加属性值。比如最初商店中就可以购买的HP小回复药“ポーション”就能增加附加属性“HP上升”的数值，每20个提升“10%”。而大家熟悉的“エリクサー(圣灵药)”则只需要1个就能固定提升任何一种附加属性值1点（或10%）。

4. 无论是利用道具增加标准强度等级还是提升附加属性值，都有一个上限，这个上限视不同的道具而定。比如“ポーション”最多只能将附加属性提升到“HP+100%”，想再往上升的话，就必须使用高等级的回复药了。

初期重点任务攻略



1 ウータイ战争终结作战→ウータイ残党の暗跃→“ウータイ五圣”を倒せ

在这个任务中可以得到开启隐藏商店“ウータイ秘密ショップ”的道具，在早期任务中属于比较“划算”的。任务目标是消灭“五本抢”——圆月轮队 前月、圆月轮队 右月、圆月轮队 左月、圆月轮队 后月和圆月轮队 中月。由于它们的HP都比较高，攻击力也属于上乘水准，很多人都会在这里卡关。其实他们有一个共同的弱点，那就是怕重力系的魔法，“グラビデ”或“グラビガ”都对他们有效，而且还能造成较长时间的硬直。所以最好的打法就是尽量换上增加MP的魔石或者装备，然后连续释放魔法，五本抢会一直处于硬直状态，无法动弹。当每次损伤的HP降到1000以内时就可以使用普通攻击结束战斗了。

2 世界の迷を求ねて→サボテンダーの秘密→发见？サボテンダー

这是早期最容易获得防“即死”攻击装备的任务，不过想要开启这个任务组，必须首先在“ジェネシス军を倒せ！→侵攻！ジェネシス军→コピー军团を倒せ！”任务中击败仙人掌才可以。防即死装备“セーフィピット”在一个显眼的宝箱内，后期任务遇到的敌人都会使用“即死”攻击，务必要装备上。

3 より贵重なものを…→能力开发プロジェクト

这个任务组中的任务都是相当难完成的，不过同样得到的奖励也非常丰厚。“Pの未来予知 Lv.2”、“Pの未来予知 Lv.4”与“Pの未来予知 Lv.6”都分别可以获得AP、MP、AP界限突破的装备，有了它们，就不必再担心能力值太低了。另外能力上限突破的道具也可以在“谜の大空洞”任务组中开宝箱获取，不过一般没有人有耐心等到那个时候吧。能力开发的后期任务会出现拥有“即死”攻击的敌人，必须装备上“セーフィピット”。

4 より贵重なものを…→Pからのコンタクト→ブレイクスルー

在这个任务中可以获得伤害上限突破的道具，原本对敌人的最大伤害是9999，但是对于后期HP动辄几十万的敌人来说，这个伤害值的确是太小了。装备了“インビンシブル”之后，伤害上限就可以达到最大的99999，非常有用。此任务的目标是一头“ワイアード”，由于其防御力极高，魔法攻击与物理攻击对它的伤害都不是很大，所以推荐使用无视防御的“暗黑”魔法，并带足HP回复药再与其周旋。

5 より贵重なものを…→贵重なものを求めて

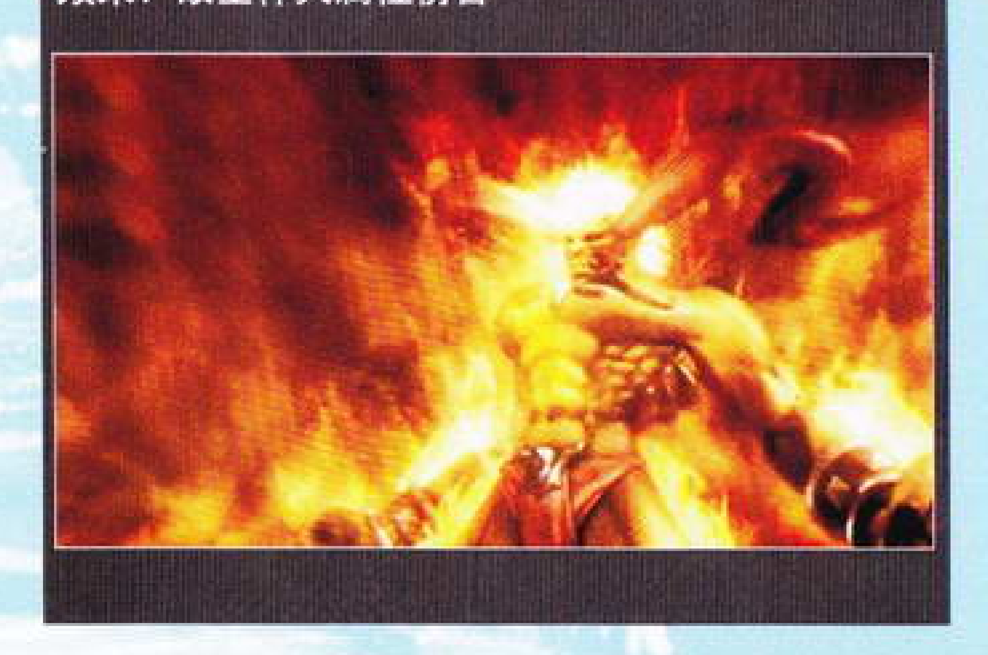
这个任务组是用来开发合成系统与装备栏的。已经说过“破坏计画”可以得到“アイテム合成の书”，而“第二次破坏计画”与“第三次魔晃炉突入作战”都可以得到一个增加装备槽的道具。任务的难度并不高，可以考虑优先完成。

全召唤兽取得方法

伊夫里特 イフリート

入手方法：在第一章固定剧情中打倒伊夫里特后，挑战出现的任务“マテリアハンター・ザックス→マテリアハソト始めます→再战！イフリート”。将伊夫里特再次击倒，完成任务之后获得。

D.M.W.技：地狱の火炎
效果：敌全体火属性伤害



巴哈姆特 バハムート

入手方法：第二章固定剧情中打倒巴哈姆特后，挑战出现的任务“マテリアハンター・ザックス→マテリアハソト始めます→强敌！バハムート”。将巴哈姆特再次击倒，完成任务之后获得。

D.M.W.技：メガフレア
效果：敌全体无属性伤害





巴哈姆特烈 バハムート烈

入手方法：在第三章剧情中收到“隐藏秘宝”相关短消息后，挑战出现的新任务マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール，将该组任务全部完成后，追加新任务组マテリアハンター・ザックス →署名希望からのお宝情报。在第四章固定剧情中击败巴哈姆特烈后，挑战任务マテリアハンター・ザックス→署名希望からのお宝情报→お宝情报 その6，并在任务中打开特殊宝箱，再次与巴哈姆特烈交战后获得。



D.M.W.技：エクサフレア

效果：敌全体无属性伤害



奥丁 オーディン

入手方法：完成任务“マテリアハンター・ザックス→マテリアハソト始めます→强大！迷のマテリア”后获得。



D.M.W.技：斩铁剑

效果：敌全体即死攻击（对部分BOSS级敌人无效）



凤凰 フェニックス

入手方法：在接到“七大不可思议”任务之后，调查村中央的水塔获得。



D.M.W.技：转生の炎

效果：敌全体无属性伤害

顿贝利王 ドンベリ

入手方法：挑战任务“贵重なまのを求めて…→アイテムを求めて→埋もれているアイテム”，在地图右上角可以遇到小顿贝利，将其打倒之后获得新任务组“世界の谜を求ぬて→トンベリの探索”，将该组任务全部完成后获得。



D.M.W.技：杀意の一击

效果：敌全体无属性伤害



凯特西 ケットシー

入手方法：挑战任务“マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→迷のメール その3”在宝箱内获得。



D.M.W.技：勇气百倍

效果：HP 回复，附带伤害减半效果

陆行鸟 チョコボ

入手方法：挑战任务“マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハンターからメール→迷のメール その1”，并在其中的宝箱内获得。



D.M.W.技：チョコボの羽

效果：敌全体无属性伤害

仙人掌 サボテンダー

入手方法：挑战任务“ジェネシス军を倒せ！→侵攻！ジェネシス军→コピー军团を倒せ！”，在任务目标杰涅西斯复制人身后可以遇到仙人掌。将其打倒之后出现新任务组世界の谜を求ぬて→サボテンダーの秘密，把该组任务全部完成即可得到仙人掌。



D.M.W.技：针千本

效果：敌全体无属性伤害

莫古利　モーグリ

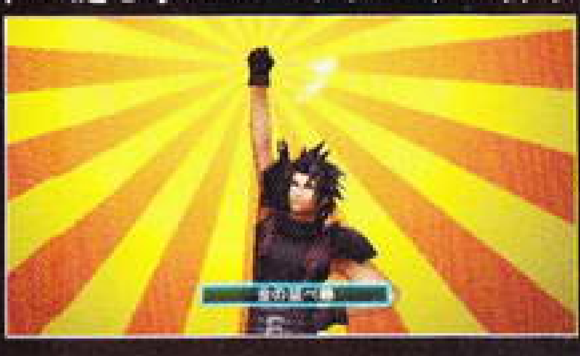
入手方法: 挑战任务“マテリアハンター・ザックス→美人お宝ハソターからメール→迷のメール　その4”在宝箱内获得。



D.M.W.技：モーグリパワー
效果：所有装备的魔石能力等级上升，上升的级数等于发动D.M.W.技的等级。

魔法壶　マジックポット

入手方法: 在“世界の谜を求ぬて→トソベリの探索→マスタートソベリ登场！”任务中，装备“ジャンプ”、“ファイラ”、“グラビデ”与“回转攻击”四个魔石，会随机遇到魔法壶，按照魔法壶的提示使用指定的技能或魔法进行攻击，成功四次后获得。由于D.M.W技能的攻击也会导致失败，所以推荐装备“咒いの指轮”，让D.M.W系统暂时瘫痪。



D.M.W.技：アイテム强夺
效果：随机获得稀有道具

小技巧

1 回避遇敌

本作的遇敌方式非常奇怪，既不是遇到可见敌人进入战斗（非任务目标），也不是随机的踩地雷，而是事先设定好敌人的位置，只要进入固定的遇敌区域就会发生战斗。由于这些区域一般都在场景中央，所以就由此诞生了贴着版边前进的“不遇敌大法”。这个方法在任务中特别实用，可以在保存我方有利状态的情况下开始对BOSS的战斗。不过这样一来，视角就会变得很糟糕，注意经常停下来观察一下，以防漏掉某个珍贵的宝箱。

2 挂机大法

由于D.M.W很多时候都是在纯拼运气，RP不好的朋友难免会为人物等级太低而伤脑筋。所以在这里专门为懒人准备了一种实用的挂机方法。首先你必须确保自己的HP有2000以上，并且体力超过60，这样才能构成挂机的先决条件。然后来到存档点接受最初的任务“ミッションについて→神罗カンパニー→神罗军 基本训练”接着就把PSP放一边，泡茶、聊天、还是上网都随你便。等你回来的时候就会发现，由于敌人的伤害都只有1，而每次转出D.M.W技都会回复一定量的HP，所以根本不会挂，但是人物和魔石的等级却在不知不觉中已经升上去了。不过要小心D.M.W.转得太猛，将敌人全灭了，这样就得再次手动进入任务，比较麻烦。

3 后期推荐打法

后期任务中的敌人都比较强劲，推荐使用两种方法对付。如果角色的HP多，则推荐装备魔石“暗黑”和HP界限突破的道具，并带上足够的回复药（ポーションソ即可，价格实惠又不贵），由于此招无视敌防御和免疫，所以基本释放2～3次即可秒杀敌人。如果角色的MP足够多，则推荐装备“マジカルパンチ”、伤害上限突破的道具，并带上足够的MP回复药（アスピガ魔石也可），最高攻击力可直接达到99999。另外“クエイク”也是一个比较实用的魔石，不过由于只能对付地面上的敌人，对于空中的敌人，就只能干着急了。

4 快速赚取SP与金钱

后期任务中会经常在洞窟中遇见一类敌人，其外型像一群跳跃的小球。例如“RE·ムーバー”，虽然它们会释放强力的雷电魔法，普通攻击对其也没有什么效果，但是它们对重力魔法却不免疫。使用重力魔法将它们轻松搞定之后有非常大的几率出现金の腕轮，每个腕轮的卖价为3000，另外还可以得到4000SP，绝对是后期赚钱的好方法之一。

ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊 / ポケモン不思議のダンジョン 闇の探検隊

种类繁多的口袋妖怪与变化多端的不可思议迷宫之间完美的结合产物再次出现在广大玩家面前，前作凭借着"《口袋妖怪》系列"超高的人气一举达成了500万的销量，不知本作在游戏画面基本不变的情况下，游戏销量能否创造新高。

文 Kenyo & Ring & 铭风 编 马修 美编 澄香

NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队/暗の探险队

◆Nintendo/Chunsoft◆RPG◆2007年9月13日◆日版

◆1人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

探险之系统篇

操作列表

下面是针对新玩家的基本操作列表。

方向键	移动
方向键+B	快速移动
X	进入菜单
B	退出菜单/地图上直接调出道具菜单
A	普通攻击
L+A	使用技能
L+B	调出信息履历
L+R	显示四个斜方向，更方便斜向移动
方向键+Y	原地转换角色方向
B+A	待机

和"《不可思议的迷宫》系列"各作一样，本作也是回合制行动，即我方的前进一格、使用道具、待机、睡眠等都算回合，回合内敌我所有角色同时运动。而斜方向行走又是赶路中节省回合数的关键，因此一定要熟练掌握。



开始菜单

和前作一样，本作开始菜单的背景图是会随机变化，每切换一次画面都可能会变。以下面是游戏的开始菜单。

はじめから	从头开始游戏。	
つづきから	继续游戏。	
きゅうじょにむかう	前往救助。得到了救助信后就可以去救助了，进去后来到大嘴鸥的岛，默认身上无道具(不会对本篇造成任何影响，不过仓库里和银行里的东西还是共通的)，以及可以整理搭档和道具以及钱，但在出来的时候身上所携带的一切东西都会消失。	
ともだちきゅうじょ	救助朋友。	
	きゅうじょをする	救助，首先要先接到求助信(たすけるメールをうける)，然后到朋友倒下的楼层即可，之后就是得到复活密码(ふっかつメールをうける)，朋友在输入该复活密码之后即可复活(选择新增的菜单ふっかつする)，使用Wi-Fi或者NDS的无线通信装置可以选道具或者精灵其中一项，将其送给朋友，使用密码则只有送道具。朋友在复活之后会得到回礼密码(おれいのメールをうける)，如果自己输入回礼密码可到奖励。
	たすけてもらう	接受救助，如果自己不慎含恨倒在了迷宫里，就只好选这项来等待救助了。
	せいり	整理
ふしぎなメール	通过密码或者NDS的无线通信装置送出或者收取手头上的委托	
どうぐこうかん	通过NDS的无线通信装置送出或者收到道具	
チームこうかん	通过NDS的无线通信装置或者Wi-Fi来送出或者收到一支精灵队伍	
だんけんきろく	探险记录	
	かつやくのあと	活跃的足迹，可以看到各项冒险记录
	チームのなまえをかえる	改变队伍名字
	きろくをけす	记录消除
Wi-Fiせつてい	Wi-Fi相关设定	
	ともだちリストにとうろく	在朋友手帐上登录
	ともだちリストせいり	整理朋友手帐
	じぶんのともだちコード	自己的朋友号码
	Eメールせつてい	E-mail设定
	Wi-Fiコネクションせつてい	设定Wi-Fi连接
もどる	返回	

迷宫菜单



わざ(技能)

技能菜单，进入选中技能后：

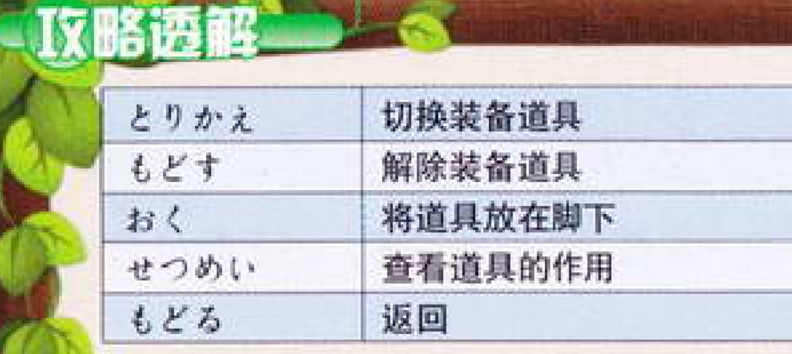
くりだす	使用技能
とうろく	登陆技能
かいじょ	解除登录
↑いれかえ	将技能位置往上移动
↓いれかえ	将技能位置往下移动
せつめい	技能说明，可查看技能的使用范围、属性，以及是属于物理攻击还是特殊攻击
もどる	返回

R+↑/↓为技能位置替换快捷键，SELECT键改变登录技能，登录的技能可以用L+A的快捷键组合使用，在查看技能的时候可以按←/→左右切换到其他队员上。

どうぐ(道具)

道具，按Y键是整理道具

つかう	使用玉等道具
のむ	喝下道具，可以给远处的同伴使用这个指令
たべる	吃下道具，可以给远处的同伴使用这个指令
なげる	投掷石头等道具
うつ	射出针刺类道具
わたす	装备道具，装备后的道具前面会有数字显示出是队伍的第几个精灵装备该道具



とりかえ	切换装备道具
もどす	解除装备道具
おく	将道具放在脚下
せつめい	查看道具的作用
もどる	返回

チーム(队伍)

查看队伍名称以及队员状态，将光标移动到队员名字上，按A即可跳出如下菜单：

つよさをみる	查看状态，在这里可以查看到精灵的各种状态，包括等级(レベル)、经验值(けいけんち)、到下级为止还需要的经验值(つぎのレベルまで)、HP、攻击(こうげき)、防御(ぼうぎょ)、特攻(とくこう)、特防(とくぼう)、携带道具(どうぐ)、智慧(かしこさ)、异常状态(じょうたい)、属性(タイプ)、特性(とくせい)、种类(しゅるい)和性别、成为同伴的地点(なかまになったばしょ)、分类(ぶんるい)以及个头大小(からだのおおきさ)等等许多状态
わざメニュー	查看精灵的招数
ギルドへ	返回行会
はなす	对话
かしこさをみる	查看当前所具备的"智慧"，即AI，详见"智慧说明"
さくせんをみる	查看作战指令，详见"作战说明"
もどる	返回

そのた(其他)

オプション	设定
タッチスクリーン	触摸屏设定，つかわない为不使用、メニューだけ为仅仅是菜单用到触摸、どこでもつかう为无限制
うえがめん	上画面显示内容，そうさほうほう为操作方法、ステータス为状态、りれき为履历、マップ为地图
したがめん	下画面显示内容，マップなし为无地图、とうめいマップ为透明地图、あみめマップ为网状地图
マスめひょうじ	网格表示，按Y键选择方向时是否显示网格，あり为显示、なし为不显示
あるき	走路速度，ふつう为普通、はやい为快速
とおくなかま	远处的同伴关注度，そのまま为不去管它，ちゅうもく为当远处的同伴发生战斗时，镜头转向那里
ダメージふりむき	受到攻击时是否自动转到攻击自己的方向，あり为转向、なし为不转向
十字ボタンこうげき	当身边有敌人时，使用十字键就能攻击，つかわない为不使用、つかう为使用
ほうこうかくにん	方向确认，在每次攻击前信息栏里会显示信息，需做确认的动作，つかわない为不使用、つかう为使用
マップ	地图，按进去后下屏进入清楚的地图显示状态
メッセージりれき	信息履历，查看过往信息
こんかいのもくてき	本次冒险的目的
なかまのけんさく	检索在本迷宫中出现的能够加入的精灵，黄色字体的为已经加入的精灵
ヒント	提示

あしもと(脚下)

脚下有道具的时候可以选择使用。

とじる(关闭菜单)

退出菜单。

やすむ(中断存档)

中断存档选项，やすむ为中断存档退出；あきらめる为放弃此次挑战，等同于死亡。

作战说明

随着队长精灵的等级的提升，可以给其他精灵下达的AI战斗指令也就越多，探险时需要大家一起合作才能更顺利地完成探险。

いっしょに いこう	和队长一起行动，但不会主动迎击非身边的敌人
むこうは まかせて	单独作战
まよわず すすめ	视野范围内有敌人时主动迎击
せんせい されない	让敌人主动靠近自己，然后发动攻击
ムリは きんもつ	HP低下以及恐惧状态时逃跑保命，但在逃跑的时候不会使用道具
じっと がまん	HP低下时不移动
そのばで たいき	在原地待机
ここから にげて	视野内有别的精灵时避开该精灵

救助系统

本作的救助系统在前作的基础上进行了发展，首先是要接受委托。接受委托的方法有两个：第一个方法是去行会地下1F，楼梯左边和右边的揭示板都可以接受委托。第二种是用Wi-Fi、NDS无线通信或者密码的方式得到不可思议的邮件。

委托分为救助类和逮捕类两种，救助类在行会地下1F左边，委托的内容不外乎为以下几种：在指定的或者非指定的楼层寻找特定的精灵、将指定道具（道具名以粉红色表示）带给特定精灵、在指定楼层寻找指定道具（该楼层必定有目标道具）、和某个精灵组队进行冒险到指定楼层（没有指定的则是通过迷宫）、将某个精灵带到指定楼层里和特定的精灵见面等等。

逮捕类委托则是本作新增加的委托类型，这类委托的特点是在一进入目的楼层的时候就遭遇到BOSS，将BOSS打倒即可，如果BOSS有掉道具出来，还需要拣起该道具才算完成。行会地下1F右边的通缉海报那里的就是这类。

将光标移动到委托信上还可以查看委托的详细内容，包括委托说明、委托人、目的、地点（如果地点为“？？？”的话则是未开启的新迷宫，一定要接下来，只要选择实行，甚至没去救助，该迷宫也会开启）、委托的限制、难度（难度字母或数字后面是表示完成委托之后得到的点数）、报酬以及该委托的密码。和前作有所区别的是，报酬为“？？？”



的，有可能是委托精灵加入，不过加入后等级为1，如果选择不让其加入，可以得到大量钱……还有可能是得到蛋，蛋的种类就随机了。得到的蛋自动寄存在吉利蛋那里，蛋不是那么快就会孵化出来的，先去迷宫探险吧。

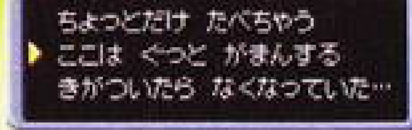
接手了委托之后，可以在状态栏的いらいリスト里查看，刚接下的委托是处于保留（ほりゅう）状态，必须选中じっこう方可进行委托的实行，けす选项则是将委托丢弃。

和前作一样，这次也可以将几个在同一迷宫里的委托一次性完成，当完成了一个委托之后，选择“否”（第二项），然后再选择“是”（第一项）即可继续进行冒险，想要离开就选两次“是”即可。

通过不断完成委托，能够提升探险队的等级，等级提升之后，仓库的容量也会增加，同时还能够得到特定的道具奖励，各位朝着最高级别——大师级（マスターランク）努力吧。



主角选择与初期问题







ヒコザルだ!





この なかから キミの パートナーになる
ポケモンを えらんでくれ

在游戏开始时，需要回答性格测试的一些问题，问题内容随机，每项答案会增加一些性格值，依照各位玩家选择答案来判断出玩家的性格，每个性格对应一个精灵，即使选择的性格一样，玩家选择性别的不同，对应的精灵也不一样。这次可以选择的精灵有四代的三主角以及皮卡丘、喵喵、玲珑猫以及刚比兽。前作可选的两个主角伊布以及超级好用的可达鸭不再作为主角了……在选择完主角之后，选择的搭档限定在和主角属性不同的传统三主角以及皮卡丘中，但是一次性显示7个，想要刷出另外两个只需随便选择一个、然后取消，即可进行刷新。

前9个问题从下面的问题集中抽取出，提问的顺序和下列问题的顺序相同。最后一个问题是问玩家的性别，おとこ是男、おんな是女。问题回答完后以性格加点最多来决定主角精灵，如果有两种以上的性格值相同，则随机选取其中一个。

マラソンのゴールまであとすこし！（就快到马拉松的终点了！）

・せいいっぱいはしりぬく（竭尽全力也要跑完）→努力+2，勇敢+1
・もうダメ…あきらめる（已经不行了，放弃吧）→浮躁+2
・ズルしてちかみちをえらぶ（狡猾地抄近路）→大胆+2，马虎+1

まいにち10かいふっきん。（每天做10次腹肌锻炼）

・そのくらいラクショー（那太简单了）→自大+2
・がんばってやってみる（努力试试看吧）→努力+2
・そもそもやるきがない（没有那种干劲）→浮躁+2

おこづかいはどうしてる？（有零钱了会怎么做？）

・コツコツためている（存起来）→努力+2
・すぐつかっちゃう（马上花掉）→小气+2，慢性+2，浮躁+2
・はんぶんかってはんぶんためる（一半随意一半存起来）→冷静+2
・もらってない…（没零钱…）→寂寞+2

とてもおもいにもつがある。（有非常重的行李）

・ひとりではこぶ（自己搬运）→努力+2 勇敢+1
・だれかにてつだってもらう（寻求别人帮助）→和气+1，慢性+2
・ほかのひとにはこばせる（让别人搬）→大胆+2，自大+1

わからなきことはわからないとしょうじきにいえる？（当不知道是什么的时候也会老实地说不知道？）

・いえる（会说）→和气+2，单纯+1
・なかなかいえない（不会说出来）→胆小+1，自大+-2

みちをあるいていたらいいにおいがしてきた。（走路的时候闻到了香味）

・なんのにおいかそうぞうする（想象是什么东西的香味）→和气+2
・においのするほうへむかう（往香味飘来的方向走）→单纯+2，马虎+1
・おなかがへる（肚子饿了）→淘气+2

しょうらいをうらなってもらったらけっかがとてもわるかった。（占卜到未来会非常糟糕）

・とてもふあんになる（非常不安）→和气+2 胆小+1
・わすれてしまおう（忘掉它）→活泼+2 慢性+2

すごーくおとくなじょうほうをゲット！（得到了非常有利的情报！）

・じぶんだけのヒミツ（作为自己的秘密）→胆小+1
・ともだちにもおしえてあげる（会告诉朋友）→和气+2，马虎+2
・ちがうじょうほうをながす（散布相反的情报）→大胆+2

ふうせんはどのへんまでふくらませる？（帆船的帆要张到什么程度？）

・ギリギリパンパン（满帆）→勇敢+2 淘气+2
・ちゅうくらいでやめとく（中等程度就停止）→冷静+1
・こわくてできない（因为害怕而不会张）→胆小+2 和气+1

みんなとはちがういけんでもじぶんのかんがえをハッキリいえる？（就算和大家有着不同的见解也会说出来吗？）

・はい（是的）→勇敢+2
・いいえ（不会）→胆小+1，寂寞+1
・じょうきょうによる（看情况而定）→冷静+2，浮躁+1

だいすきなひとにこくはくしたい！（想要对非常喜欢的人进行告白！）

・とりあえずあそびにさそう（不管怎样先邀请出来玩）→活泼+2，冷静+1
・いたずらしてきをひく（调皮地吸引其注意力）→寂寞+2
・だいすきだー！とおおごえでさけぶ（大声说很喜欢你！）→勇敢+2，淘气+2，大胆+1
・こわくてなにもできない（害怕而什么都做不出来）→胆小+2

まちをあるいていたらテレビのとつげきインタビューをうけた！（在街上走时遇见电视采访！）

・はずかしいからにげる（害羞地跑开）→胆小+1
・どうどうとこたえる（正常地回答）→勇敢+2 自大+2
・〇〇ちゃんみてるー？（XX，你看见了吗？）→单纯+2，大胆+1

うれしいことがあるとついついおどりだしちゃう？（高兴的时候会兴奋地跳舞吗？）

・はい（会）→活泼+2
・いいえ（不会）→冷静+1

むこうからパレードがやってきた（游行队伍走了过来）

・わきでながめる（在一边张望）→稳重+2
・いっしょにねりあるく（加入游行队伍）→活泼+2，单纯+2
・べつにきにしない（不关心）→自大+2，寂寞+1

ともだちがさらりとおやじギャグをいった。（朋友爽快地说起和父亲的笑话）

・ギャハハ！だいばくしょう！（呀哈哈哈！大笑！）→活泼+2
・きかなかったことにする（不在意）→和气+1，冷静+1
・だれかなんとかして！（谁都会这样）→努力+2，稳重+1

しらないひとでもきがるにはなしかけられる？（能够和不认识的人心平气和地说话吗？）

・はい（能）→活泼+2，大胆+1
・いいえ（不能）→胆小+1，和气+1，努力+1

しょっちゅうケガをするタイプ？（你是容易受伤的类型吗？）

・はい（是的）→淘气+2，马虎+2
・いいえ（不是）→稳重+2

まるいボールをみるとついつい…（看到了圆圆的球就会……）

・けりたくなる（想踢它）→小气+2
・なげたくなる（想扔它）→淘气+2
・さすりたくなる（想擦它）→寂寞+2

ジャングルたんけんしてみたい？（想去原始森林探险吗？）

・はい（想）→淘气+2，单纯+1
・いいえ（不想）→胆小+1，浮躁+2，稳重+1

ちかしつでひみつのかいだんをはっけん！（在地下室发现了秘密楼梯！）

・おりてみる（爬下去）→淘气+2，勇敢+2，马虎+1，小气+2
・とりあえずやめとく（总之先封起来）→胆小+1，冷静+1

まえをあるいていたともだちがけっこうハデにすっころんだ！（在前面走着的朋友重重地摔倒了！）

・すぐにたすける（马上去帮忙）→勇敢+2
・おもわずわらう（毫无顾忌地笑起来）→单纯+2，淘气+2

ぼーっとしてたらともだちからみずをかけられた。（被朋友泼了一身水）

・ほんきでおこる（真的发火了）→小气+2
・かなしくなってなく（很悲伤）→寂寞+1，浮躁+1
・よーし！みずかけがっせんだ！（好！我也泼你水！）→活泼+2，单纯+2，淘气+2

ほんきでうちゅうじんをよびだそうとしたことがある？（曾经真的去呼叫过宇宙人吗？）

・ある（有）→单纯+2
・ない（没）→冷静+1

じょうだんでともだちをからかったらなかれてしまったことがある?(曾经因为朋友不恰当的玩笑而哭过吗?)

- はい(有)→单纯+2, 淘气+1
- いいえ(没有)→稳重+2

キミのうしろにだれかいる…かも! いまうしろむいた?
(也许, 在你身后有人! 现在转过身去看吗?)

- コワイからやめてよー!(好害怕, 住手啊!)→胆小+2
- なんだよっだましたな!(搞什么啊, 别捉弄我!)→和气+2
- そのてにはひっかからないよーだ!(抓住那只手不松开)→自大+2, 寂寞+1
- えっなに?(哎, 什么?)→慢性+2

かいものをしていたらみせのひとがイマイチなしょうひんをススメてきた。とてもかんじのよいひとなんだけど…(买完东西后店员推荐值得购买的商品, 那是看起来很不错的人……)

- きっぱりことわる(干脆地拒绝)→勇敢+1, 冷静+1
- やんわりことわる(委婉地拒绝)→稳重+2
- おしにまけてかっちゃう(难以抗拒买了下来)→胆小+1, 马虎+1

あまりはなしたことがないともだちとふたりきりになっちゃった。(和不怎么爱说话的朋友独处)

- たわいもないはなしをする(毫无顾虑地说话)→稳重+1, 努力+1
- なにもはなさない(什么也不说)→浮躁+1
- りゆうをつくってにげる(制造借口逃走)→胆小+2

だれかによばれたきがしたけどまわりにだれもいなかった。なんだとおもう?
(被人叫了名字, 但是周围没有任何人, 会怎么想?)

- きっときのせい(一定是错觉)→慢性+2
- だれかのいたずら(是谁的恶作剧吧)→单纯+2
- もしかして…おばけ?(难道是……鬼?)→胆小+2

かんちがいすることがよくある?(经常有错觉吗?)

- はい(是)→小气+2, 马虎+2
- いいえ(不是)→和气+1, 冷静+1

テレビをみているときチャンネルをガチャガチャかえる?(看着电视的时候是否会经常转换频道?)

- はい(是)→小气+2
- いいえ(不是)→稳重+2

ちょうおかいどくげきやすしょうひんはっけん!(发现了跳楼价的商品!)

- すぐかっちゃう!(马上买!)→小气+2
- ほんとうにほしいかかんがえる(考虑是否真正需要)→努力+1, 冷静+1
- さらにねびきをせまる(将价格砍得更低)→大胆+2

えんそくのじゅんびをしていたらおかしがたべたくなってきた…(做完出游的准备后想吃点果子……)

- ちょっとだけたべちゃう(就只吃一点)→小气+2
- ここはぐっとがまんする(忍着不吃)→努力+2
- きがついたらなくなっていた…(装做没看见)→马虎+2

えらそうなひとをみるとついついはんこうしたくなる?(看见了自以为是的人之后想反驳吗?)

- はい(是的)→自大+2
- いいえ(不是)→稳重+2

いつもみんなよりいっぽさきをあるいていたい?(总是想比大家走的更远?)

- はい(是的)→自大+2, 寂寞+1, 浮躁+1
- いいえ(不是)→稳重+2

じぶんはもしかしててんさい? とおもうことがある(曾经有想过自己是不是天才?)

- はい(是的)→自大+2, 单纯+1, 活泼+1
- いいえ(不是)→努力+2

めうえのひとにいけんをはっきりいえる？（会和比自己厉害的人说出自己的意见吗？）
・はい（会）→自大+2，勇敢+2，大胆+1
・いいえ（不会）→胆小+2

とかいといなかどっちがすき？（喜欢城市还是乡下？）
・とかい（城市）→寂寞+2，自大+1
・いなか（乡下）→稳重+2
・どっちもすき（都喜欢）→浮躁+2

のこり1コのおまんじゅう。たべようとおもったらともだちにたべられちゃった（只剩余一个馒头了，想要吃的时候被朋友先吃掉了）
・まいっか（算了）→稳重+2
・いかりバクハツ！（愤怒爆发）→慢性+2，活泼+2
・かなしくてなく（变得很悲伤）→寂寞+1

いっしょうけんめいならべたドミノ。あとひとつでかんせい！がしかし！ゆびがすべってぜんぶたおしてしまった…（费了很大的力气排了多米诺骨牌，就差一点点就要完成了！但是，不小心被手指碰了一下全倒了。）
・ショックでたちなおれない（受到打击无法再排了）→努力+2
・いかりバクハツ！（愤怒爆发！）→和气+1
・もういちどならべはじめる（开始再次排）→稳重+2

まわりがさわがしくてもあまりきにならない？（就算周围很吵也不会在意吗？）
・はい（是的）→稳重+2，大胆+2，慢性+1
・いいえ（不是）→小气+1，寂寞+1

おなかいっぱいのごはんをたべたあとにだいこうぶつのデザートがでてきた！（晚饭吃得很饱了，然后有两份点心端上来了！）
・ムリしてでもたべる（就算吃不下了也还要吃）→小气+2，马虎+1
・ふとるからやめておく（吃饱了不想再吃了）→努力+1
・デザートはべつばらよん（音乐符号）（不就是点心嘛）→慢性+2，活泼+2

あしたはだいじなテストがある。（明天有重要的考试）
・てつやでべんきょう（开夜车）→努力+2
・なんとかなるさ（那又怎样）→慢性+2
・あら？なんだかねつっぽい？（啊？睡过头了？）→胆小+1

レストランでゴハンをたべていたらきゅうにだれもいなくなってしまった。（在餐厅吃饭的时候突然大家都不见了。）
・みせのひとをさがす（去找店里的人）→和气+2
・きにせずたべつづける（不在意继续吃饭）→活泼+2，慢性+2
・ほかのひとののこりをいただく（把别人的份给吃了）→大胆+2

きづくとはなうたをうたっていることがよくある？（经常哼着小曲吗？）
・はい（是的）→慢性+2，活泼+2
・いいえ（不是）→冷静+1

でんわがかかってきた！（有电话打进来了！）
・いそいででる（赶紧去接）→小气+2，寂寞+2
・ちょっとまってからでる（稍等一下再接）→冷静+1
・いるすする（不接电话）→胆小+2

むこうでともだちがたのしそうにはなしている。（朋友在一边很快乐地说着话。）
・きになってよっていく（被吸引上去）→单纯+2
・とくにきにしない（不怎么在意）→寂寞+2
・ききみみをたてる（去偷听）→胆小+1

みんなからのちゅうもくをあびるのがすき？（喜欢吸引大家的注意力吗？）
・はい（是的）→寂寞+2，自大+2
・いいえ（不是）→努力+1，稳重+1

なにもないひろいへやでしばらくまつようにいわれた。
（被告知要在没有任何人的宽敞的房间里等待一段时间）

- おとなしくまつ（乖乖地等）→和气+2
- なにかないかさがしてみる（去找找是不是有别人）→单纯+2
- うっかりやそとにでてしまう（马虎地跑到外面去）→马虎+2
- へやのすみでひざをかかえてすわる（在房间的一角抱着膝盖坐着）→寂寞+2

イイナとおもってかったけどもうつかわなくなってしまったモノがたくさんある？
（是否经常有再三考虑后买下了东西，却发现那东西已经没有用了的情况？）

- はい（是的）→浮躁+2，马虎+1，小气+1
- いいえ（不是）→冷静+1

ずっとつづけているしゅみはある？（有没有一直保持着的兴趣？）

- ある（有）→努力+2
- ない（没有）→浮躁+2，小气+1

やくそくをドタキャンすることがよくある？（是否经常临时取消约定？）

- ある（有）→浮躁+2，马虎+2
- ない（没有）→稳重+2

けいかくどおりこうどうできるほう？（能够按照计划行动吗？）

- できるヨ！（当然可以！）→努力+2，冷静+1，和气+1
- あまりできない（不太行）→浮躁+2，小气+2，马虎+1
- けいかくはたてない（没有作计划）→慢性+2

ときにはウソもひつようだとおもう？（是否觉得有时候也要撒谎？）

- はい（是的）→冷静+2，大胆+1
- いいえ（不是）→勇敢+2
- わからない（不知道）→和气+2

ゆうれいせんをはっけん！なかになにがあるとおもう？（发现幽灵船！认为里面会有什么？）

- おたからザクザク！（很多宝藏！）→单纯+2，活泼+2
- オバケがわんさか！（说不定有鬼！）→胆小+1
- ふねじたいがまぼろしだ！（船本身就是个幻影！）→冷静+2

かつためだったらなんでもアリだとおもう？（认为可以为了胜利不择手段吗？）

- おもう（认为）→冷静+2，自大+2
- おもわない（不认为）→勇敢+2

めのまえでともだちがないている。なんでだとおもう？（朋友在你面前哭，你会怎么想？）

- だれかにいじめられたんだ（被谁欺负了吧）→小气+2
- きっところんだんだ（肯定是摔倒了）→小气+2
- じ…じぶんのせいかな？（是……我的错吗？）→胆小+2

ともだちから「シャツうらがえしにきてるよ」といわれた。（朋友说："你把衬衣穿反了。"）

- どうようする（有所动摇）→和气+2
- おおわらい！（大笑！）→马虎+2
- イケてるだろ？といってごまかす（很难看吧？真是烦恼啊）→活泼+2

よるのおはかにきもだめしにいったらずぶぬれのおんなのひとがたっていた！
（夜晚去墓地试胆量时看见一个女人站在墓地里！）

- いちもくさんににげだす（害怕地逃走）→胆小+1
- へんそうしてるんでしょ？（将她送回家吧？）→自大+1
- しんだふりをする（不相信这事）→马虎+2

カギをかけわすれてでかけてしまうことがよくある？（会经常忘记上锁吗？）

- ある（会）→马虎+2
- ない（不会）→冷静+1

ナイショばなしをうっかりやもらしてしまったことがある？（会马虎地听到保密的话吗？）

- ある（会）→马虎+2，寂寞+2
- ない（不会）→努力+1

じゅぎょうちゅうトイレにいきたくなっちゃった。(上课时必须要去厕所了)
・てをあげてトイレにいく(举手并去厕所)→勇敢+2，大胆+2
・こっそりトイレにいく(静悄悄地去厕所)→冷静+1
・おわるまでひっしにガマン(一直忍耐到下课)→胆小+2

みんなでおしばいをすることになった。どんなやくをやりたい?(大家要演一场戏剧。想扮演什么角色?)
・しゅやく(主角)→大胆+2
・わきやく(配角)→活泼+2
・チョイやく(小角色)→浮躁+2

1にちだけしょうみきげんがすぎたケーキがある。(有块差一天就过期的蛋糕。)
・いいやたべちゃえ(吃了吧)→勇敢+2，慢性+2
・なやんだあげくたべない(烦恼着到最后也没吃)→胆小+1，冷静+1
・だれかにあじみしてもらう(让人先尝尝味道)→大胆+2

ともだちのうちでゆうはんをごちそうになった。(在朋友家受到了晚饭招待)
・パクパクたべる(不客气地吃)→淘气+2
・えんりょしながらたべる(很客气地吃)→努力+2
・のこりをタッパーにつめてもらう(把剩余的打包回家)→大胆+2

主角精灵性格对照表

查看队伍名称以及队员状态，将光标移动到队员名字上，按A即可跳出如下菜单：

精灵名称	性格(男)	性格(女)
フシギダネ(妙蛙种子)	寂寞	和气
ヒトカゲ(小火龙)	和气	勇敢
ゼニガメ(杰尼龟)	浮躁	大胆
チコリータ(菊草叶)	沉着	冷静
ヒノアラシ(火球鼠)	胆小	沉着
ワニノコ(小锯鳄)	活泼	自大
キモリ(树蜥蜴)	冷静	努力
アチャモ(小火鸡)	努力	马虎
ミズゴロウ(水跃鱼)	马虎	寂寞
ナエトル(苗芽龟)	大胆	胆小
ヒコザル(小火猴)	单纯	淘气
ポッチャマ(圆企鹅)	淘气	浮躁
ピカチュウ(皮卡丘)	勇敢	小气
ニャース(喵喵)	自大	慢性
エネコ(玲珑猫)	小气	单纯
ゴンベ(刚比兽)	慢性	活泼

在回答最后的问题时还要求将手指或触控笔按在触摸屏上，等待提示后才可放开手指，用来测试玩家的“波动”值。这个“波动”值会影响到背景框的颜色等。主角在本作中是不可替代的，最后，祝大家都能选到心仪的精灵。



▶心形尾巴的雌性皮卡丘。

Chapter-1 あらしのうみで(暴风雨的海上)

在一个风雨交加的夜晚……

"没问题吧？""已经不行了。""不要说话！"

"不行了，这样下去的话，呜啊——"

暴风雨停了，同时主角失去了意识。这是哪里？



镜头转到胖可丁的行会门外，主角的搭档因为太胆小，最终决定不进去了。但是它得到了宝物的消息却被超音蝠和瓦斯弹发现，两个不怀好意的家伙准备图谋不轨。

搭档到它经常去的美丽的海滩散步时，发现了倒在地上的主角，此时主角也恢复了知觉。主角对于原本是人类的自己变成了精灵感到非常惊讶，但除了名字什么都想不起来了。刚才两个不怀好意的家伙突然从背后出现，撞了搭档一下，并把搭档的宝物抢走了。既然看到搭档遭受到如此非礼，当然要帮它了，出发！

かいがんのどうくつ(海岸洞窟)

熟悉操作的第一个迷宫，4F，非常简单，建议多用招数来杀敌，可以获得双倍的经验值。如果中了敌人的招数降低了能力，只要踩上绿色的箭头或者下一层即可恢复。

走到深处，果然追到了两个没有真正本事的小偷，打倒它们之后取回了宝物——遗迹的碎片。

遗迹的碎片对于搭档来说是个非常重要的宝物，因为它很久以前就喜欢远古流传下来的传说，遗迹的碎片上描绘着不可思议的图案，这一定是有着什么意义的吧。揭开它的谜就是搭档的梦想，主角和搭档一定能够组成优秀的组合的！首先去胖可丁的行会进行登录，为了成为优秀的探险队，修行是必不可少的。



Chapter-2 ギルドにゅうもん(行会入门)



一进入行会的大门，立即就被行会老大胖可丁的第一手下音符鹦鹉给带到了胖可丁的房间，首先是登录队伍名称，登录完后从胖可丁那里得到了探险队标志的探险队徽章和不可思议的地图以及冒险背包，开始时，这个背包的容量只有20，但会随着探险队的活跃而增大空间！背包里面还有两个道具(随主角和"波动值"的不同而有所不同)。之后被带到了休息室。夜晚休息完，以后再到房间里调查床就可以自由记录啦。顺带一提，在自己的休息室旁边还有两个休息室，分别是向日花和比帕水獭的，可以进去偷看它们的日记……随着剧情的发展，日记的内容也有所增加。

次日早晨，被爆音怪的巨大嗓门吵醒。开完早会后音符鹦鹉命令主角和搭档去接手第一项工作，工作的内容是跳跳猪的珍珠被坏人偷走了……其实，只是东西掉了而已，汗啊。去帮可怜的小猪拣珍珠吧。

しめったいわば(潮湿岩场)

第一份正式工作，依然只是热身的迷宫，总共7F，在尽头果然找到了丢失的珍珠。

回到行会后，跳跳猪非常感激，并且以一些道具和2000元作为回礼。然而……却被音符鹦鹉抽得只剩200元，说是行会的规定，忍耐吧！真是过分的规定。不过自己的活跃能给别人带来帮助，还是很值得高兴的。

Chapter-3 じくうのさけび(时空的呼唤)



早晨照例是被爆音怪给吵醒，这次被音符鹦鹉带到B1F的揭示板前，让比帕水獭来为主角俩带路。它将行会内的设置以及财宝镇都介绍了个遍，但是镇子上目前能够使用的设施也只有袋龙的仓库、夜骷鬼的银行以及变色龙兄弟的商店而已。在变色龙商店前见到了可爱的玛利鼠和利利鼠兄弟来买苹果，主角在和利利鼠接触的时候，头脑中闪过“救命”，怎么回事？回到广场，见到素利普利用预知能力探测到兄弟俩丢失的道具的位置，然而主角的脑中却再次闪现奇怪的画面，是素利普绑架利利鼠！回行会中和比帕水獭交谈时，揭示板的情报进行了替换，搭档赫然发现素利普成为了通缉犯！快，不然利利鼠就有危险了！

トゲトゲやま(针刺山)

从这个10F的迷宫开始有了点难度。这里的精灵的实力比前两个迷宫提高不少，多注意恢复以及尽量用招数杀敌就OK了。

素利普正将利利鼠拐带到山顶时，主角和搭档赶到，战斗打响，BOSS战前PP和HP全恢复。胜利后带利利鼠返回到它哥哥身边，而素利普则被保安官UFO磁怪和小磁怪带走了。同时冒险背包的空间也增大了。通过这次事件，主角确定了自己有预知的特殊能力，这个能力是否能够找回主角已经失去的记忆呢？

当晚刮起了暴风雨，搭档聊到了时之齿轮的事情，时之齿轮被隐藏在不为人知的角落里，如果它被偷走了的话，那么该地区的时间将停止，此时闪过一个高速的黑影。

“终于发现时之齿轮了，这是第一个”是丛林蜥蜴，难道它要将时之齿轮……



一觉醒过来，去揭示板那里看看吧，做完一个任务之后进入下章。

Chapter-4 みはりばん(看守者)

这天，爆音怪叫主角过去帮忙，代替地鼠做确认进入行会的精灵的身分确认的工作。为了防止行会中混入不明身分的精灵，这是很有必要的。

在开始做这项工作的时候，NDS的上画面显示精灵的脚印和时间，而下画面则显示四个精灵，选择其中一个精灵来进行回答。随着时间的减少，下画面显示的内容会逐渐增加，刚开始只有精灵的名字，然后是精灵的面容，最后是精灵的样子。如果全部答对了(只允许有两次失误，错误的时候搭档会在一旁提醒)，还会得到特别的奖励！要是刷新了记录，奖励就更丰厚了。如果不合格……不仅没有任何奖赏，而且还会被罚不准吃晚饭……

第二天没有特别的工作，去揭示板上看看吧。完成了委托之后就能够继续剧情了。



Chapter-5 はじめのたんけん（初次探险）

这天早会上，音符鹦鹉带来了个不好的消息，在木崎森林的时之齿轮被偷走了。早会完毕之后，由于逮捕素利普有功，音符鹦鹉将主角们的不可思议的地图增大了。同时拜托主角调查瀑布是否有秘密。

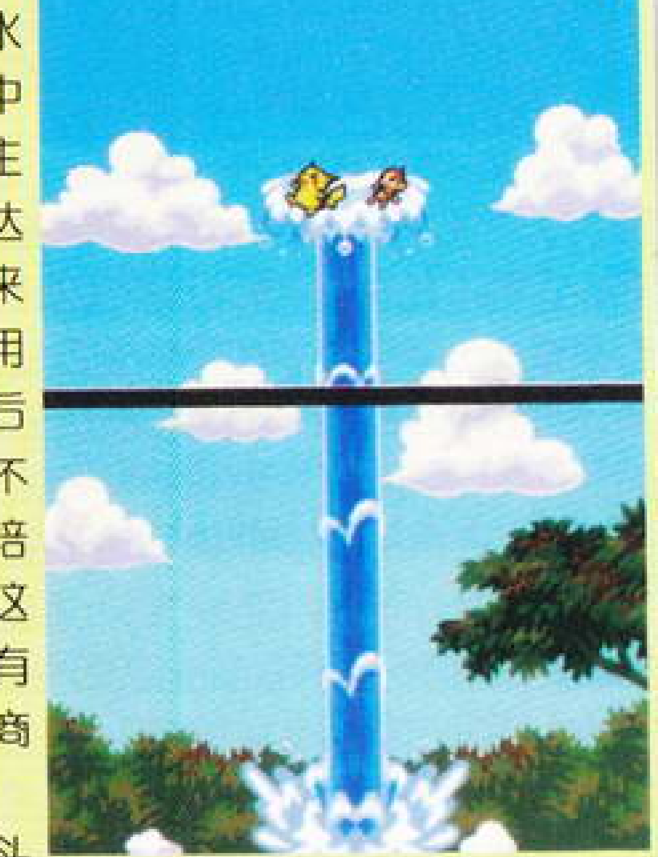
来到地下1楼，被新开了间编成所的风铃叫去，从此以后主角的队伍可以加入新的同伴啦！只要将迷宫中出现的精灵打倒就有可能让它成为同伴，除了迷宫以及剧情限定的精灵外，其他所有精灵都能够加入，当然，敌人的等级越高就越难抓，同时进化后的精灵比原形的捕捉难度更大。另外，只有用自己操纵的精灵打败在身边的敌人才会加入，加入的精灵就算马上传回去都可以，比起前作来方便多了。

镇子上，嘎拉嘎拉的道场也开放了，不过进去有无法带道具的限制，所以还是先把道具都放在袋龙的仓库里吧。道场其实就是迷宫了，能在里面拣到的道具不多，但精灵的实力倒是不低，在这里还可以进行队伍交换(交换过后自己的队伍不会消失)，可以在探险队之间里和别人交换过来的探险队进行战斗，那里出现的精灵是可以加入的哦！



到了瀑布后，主角的特殊能力再次发动，主角们也照着梦里的方法进入了瀑布。

たきつぼのどうくつ（瀑布洞窟）



瀑布里出现的大都是水系精灵，其中有贵为前作主角之一的可达鸭，抓一个来吧，相当好用的家伙，以后的探险可少不了它，早点培养比较好。这个迷宫总共有8F，开始有商店出现。

洞窟尽头有个巨大的宝石，搭档用力没搬动，无意中按了一下宝石却引发了大水，将整个探险队喷出了瀑布，掉到了地图另一边的温泉里……

晚上，胖可丁老大呼叫主角俩过去，因为之前的活跃，主角的队伍将有可能被选为远征队，可以去远方冒险！

Chapter-6 ドクローズ（毒玫瑰）



早会上，音符鹦鹉说行会将要派遣远征队探索遥远的东方的湖，离正式选中队员还有几天时间，先去做委托任务吧。在揭示板前竟然看见了曾经想夺取遗迹碎片的两个家伙！它们是名为毒玫瑰的探险队，此时，毒玫瑰的老大暴鼬出现，一登场就放了个超级臭的屁将在场的所有精灵熏倒，真是个粗暴的家伙！

完成一个任务之后，爆音怪再次请求主角帮忙做确认身分工作，这次也要好好加油！

离远征还剩余些时间，继续接手委托吧。

早会后音符鹦鹉委托主角们去苹果森林寻找胖可丁老大最喜欢的巨大苹果。

PS：镇子上，开张技能连接店的魔电兽也回来了，第一项是技能的连接，倒数第二项是回忆技能。一次服务(可连接多个精灵以及多个技能)需要500元……用连接技能打倒精灵能得到3倍的经验值，建议连接一个全部屋(房间)攻击的招数(如叫声)提高效率。

リンゴのもり(苹果森林)

既然是森林，这里栖息的精灵当然都是虫系或者草系精灵了，草系精灵对水系的主角威胁比较大，这里总共有11F。

森林深处果然有一棵巨大的苹果树，但是毒玫瑰队的出现最终使主角没能摘到苹果。

任务失败后回去被音符鹦鹉臭骂了一顿，连晚饭都没的吃了。向胖可丁老大报告时，毒玫瑰队及时献上苹果平息了它的愤怒……

再过没两天就要发表远征名单了。行会的大伙给肚子空空的主角俩送上了苹果，在困难时候伸手帮助，这才是朋友啊。

此时，毒斗蛙的店也开始营业了，只要将迷宫中得到的专用道具交给它，它就可以将其合成。

再次实行了委托后，次日被叫去做确认脚印的工作。然后就再接一次委托。



“有了，时之齿轮，这是第二个，需要的时之齿轮，还剩3个。”是夜，丛林蜥蜴的身影再次出现，这次是哪里要遭殃了呢?

到了紧张的发表名单的时候了，结果却是……全员参加?毕竟是全都参加比较安心?大家还为此而感动了一番。之后冒险背包的容量又增加了。

远征的时候除了搭档以外的同伴是不能再参加的，要注意了。和音符鹦鹉交谈后，将大家召集起来，进行远征的说明，分组时，主角和搭档与比帕水獭分在了一组，出发！目标是远方的雾之湖！

Chapter-7 ギルドのえんせいへ(行会的远征)



这段剧情开始，每次进迷宫前会出现两个迷宫供选择，上面的那个迷宫是必经迷宫，下面的则是上面一个迷宫的简化版本，只有5F，以后无法再进去，但里面也没什么特别的东西，而且突破之后会返回入口处——还是不要浪费时间比较好。迷宫前的袋龙像充当着仓库以及存储点的功能。

しんがんのいわば(沿岸的岩场)

比帕水獭作为NPC参战，要注意保护好它。在这个9F的海岸迷宫里，除了有水系精灵外，还可以拣到不多见的ぁぉぃグミ，以后要用到它，最好收集几个。在这个迷宫里出没着迷你龙，以后回来再抓吧。

ちいさなよこあな(小横洞)

简化迷宫之一，略。

虽然穿过了岩场，但离大本营还有一段路程。休息一个晚上后继续前进。

ツノやま(角山)

这座14F的山上虫子比较多。还有化石翼龙这种精灵，它有压力特性，所以尽量别对其使用技能比较好；还有松果怪会使用自爆这种大范围杀伤攻击——只要注意这两个精灵就会比较轻松了。

いわのよこあな(岩之横洞)

简化迷宫之二，略。

Chapter-8 グラードンしんぞう(古拉顿神像)



穿过角山，终于到了大本营了，在森林深处的某处应该会有雾之湖吧。准备完毕后就出发了。在进入迷宫前，搭档在路上拣起了一块红色的石头，那宝石般的石头还散发出温暖……

のうむのもり(浓雾之森)

如迷宫名称般，这里终年弥漫着浓雾。在这森林里出没的精灵中，只有《暗之救助队》版专有的咪咪兔比较可怕，它使用的技能撒气能够对我方造成45的伤害，和它近身肉搏时一定要注意HP残余量。还好这里只有11F，不算深。

もりのよこみち(森之横道)

简化迷宫之三，再次略。

通过这个迷宫后，在森林深处发现了倒在地上的古拉顿神像。主角运用特殊能力，得知需要让搭档把森林入口处拣到的石头安置在神像胸部。安置好，一阵闪光后，浓雾散了，天气转晴，传说中的雾之湖居然就在眼前!

这时候，毒玫瑰队又出现了，它们想抢先霸占宝物，在即将开打时，胖可丁老大追着苹果来到了现场，结果还是没有打起来……胖可丁要求主角们先去探索，留下自己和毒玫瑰等待消息。

Chapter-9 きりのみずうみのなぞ(雾之湖的秘密)



ねっすいのどうくつ(热水的洞窟)

在这个到处都是火系精灵的地方首次出现了宝箱，以后无论在哪个迷宫都能够发现宝箱了。这个迷宫是"《口袋迷宫》系列"特色的"双层迷宫"，前面10F，之后暂时到了中转站，此时HP和PP恢复满，并且可以存档，这个设定无疑将难度再次降低。后半部分总共7层。此前听到的咆哮声是从顶上传来的，咆哮声越来越近，并且向主角们发起了攻击——是古拉顿！它自称是雾之湖的守护者，绝对不会放过入侵者!

古拉顿是迄今为止最强的精灵，不要和它硬碰硬，推荐用まどわしのタネ来封住它的攻击，然后有什么强力的招数就用什么吧……基本能够无伤解决战斗。

被打败的古拉顿在一阵咆哮中消失了。原来那并不是真正的古拉顿，是守护者由库西制造出来的幻影。在搭档进行一番解释后，由库西相信主角们并不是来作恶的，随即现身带路，将两位带到了美丽的雾之湖畔，并且介绍了时之齿轮。为了守护这个时之齿轮，它就一直呆在这里。行会的众人也赶到了，观赏了雾之湖的美景，不枉此次远征。

此后雾之湖周边的雾散去，而主角的冒险背包的容量进一步扩大。

Chapter-10 ヨノワール(夜幽魂)



一大早，著名的探险家夜幽魂前来询问行会雾之湖的探索没有得到结果后，决定暂时在镇子上呆一阵子。镇子上，预言鸟的鉴定店也开张了，快去把之前得到的几个宝箱拿去鉴定吧，如果不鉴定，宝箱没有什么用；鉴定出来的有相当一部分是专用道具，也有一部分是很普通的道具，鉴定的结果无法用S/L来改变。本作中能够经常得到宝箱，因此得经常光顾它的店了。同时，吉利蛋的商店也开张了。

完成一个委托后，音符鹦鹉拜托主角俩去确认变色龙商店内巨大苹果进货的消息。到了店里，得知还没有准备进货。此时，水鼠兄弟正好经过，它们一直在寻找名为みずのフロート的失物。回去向音符鹦鹉报告没有进货的消息后，照例做委托任务吧。

当大家正要吃晚饭时，音符鹦鹉又带来个坏消息，时之齿轮又被偷了!

是夜，由库西身边出现了丛林蜥蜴的身影，第三个时之齿轮也要遭殃了……

早上，水鼠兄弟来拜访主角们，并带来了一份恐吓信，主角们决定帮助两位取回东西。

エレキへいげん(雷电平原)

这个双层迷宫前半部分10层后半部分10层。在这个雷电平原里，大部分精灵都是电系的，而且在这里，不可思议的迷宫的两大特色——怪物屋和陷阱登场，还好这里的精灵实力都不算强，就算是怪物屋也没有太大的威胁，如果有部屋攻击的技能会更轻松点，不过要是在怪物屋里出现了双面鹿的话……它的高速移动会让咱吃不了兜着走的。建议在这里抓一个来吧，因为它的高速移动实在是太好用了。

当主角们在迷宫闯荡时，夜幽魂听到主角们处在雷电平原的消息时，感到不妙，急忙赶过去。

在最深处等待着主角们的是8个雷霆狮和它们的首领电狮王，一开战就被围攻了。如果收到了双面鹿，让它连使用两个高速移动，那么我方全员进入四倍速状态，形势就大为有利，即使是被围攻也能轻松取胜；要是没有收到，就需要用到辅助道具才能全身而退了。

战斗胜利后，电狮王还是要对侵入者发动攻击，夜幽魂及时赶到制止了误会，顺利地得到了被阴险的家伙放置在角落里的东西。此时，夜幽魂察觉到了背后有动静，原来这些都是毒玫瑰队干的好事，夜幽魂将那群欺软怕硬的家伙们吓跑了。

回到了镇子上，将道具还给兄弟俩，大家谈起主角的特殊能力时，夜幽魂虽然不知道主角的真正身分，但是却知道主角的能力被称为“时空的呼唤”，并且愿意协助主角。



Chapter-11 とうぞくジュプトル（盗贼丛林蜥蜴）

雾之湖的时之齿轮被偷盗事情传到了行会后，便有了缉拿盗贼丛林蜥蜴的通缉令。于是捉拿这个犯人成了行会当前的头等大事。到镇上做完准备后，主角一行被分配去探索北之沙漠。

きたのさばく（北之沙漠）

这个沙漠实在是个令人讨厌的迷宫，天气随机出现沙尘暴状态，而且出没着一些沙隐特性的精灵，再加上本作中技能的命中率相对于正统作品有所降低，打起它们来会很痛苦，走几步还会损HP……如果有培养可达鸭的话，在这里就轻松多了，如果没有再去抓一个也不迟，刚抓来的比较弱小，要注意保护。这个迷宫里没有苹果，只有变质的食物，事先多带点苹果进去吧。这个迷宫总共15F，出现的除了岩/地系以外，就剩沙隐特性的了，水系和草系的在这里比较吃香。到了深处，除了流沙什么都没发现。倒是主角认为自己认识这个地方，但却没有线索。



回到行会，其他的几队也都没有什么收获。

次日没有什么工作，但是主角认为昨天的感觉很奇怪，还是决定再去探索一番。出现新的地点りゅうさのち（流沙之地）。

りゅうさのどうくつ（流沙洞窟）

主角感觉到流沙里面有乾坤，于是进入了这个迷宫。

此双层迷宫相当于上一个迷宫的无天气版，但会出现沙尘暴特性的沙河马和巨甲龙，所以还是需要可达鸭。前10层没什么难点，后面10层难度陡增，巨甲龙的参战使得这个迷宫里充满了危机，要是遇到怪物屋加上一群巨甲龙的话，就别吝惜道具的使用了，笔者一直带着得力战友双面鹿，靠着四倍速状态安然应对各种情形。

穿过迷宫果然是地底之湖，发现了时之齿轮，但是却遭到了守护者艾姆利特了的误会，只好先战胜艾姆利特了。战后，丛林蜥蜴得了个渔翁之利，时之齿轮再次被夺走。

Chapter-12 のこされた かのうせい（剩余的可能性）

三大湖之精灵只剩阿库诺姆守护的时之齿轮还没被偷，触摸了比帕水獭在水晶洞窟得到的水晶之后，主角看见了丛林蜥蜴再次动手的情景。这很有可能是未来会发生的事，这次必须赶在丛林蜥蜴之前！



すいしょうのどうくつ(水晶洞窟)

迷宫里的怪物中有炸弹隆隆岩，小心别被炸了。11F过后来到迷宫中部，在那里耸立着三个水晶机关，搭档触碰了水晶，居然还会变色，主角的“时空的呼唤”告诉自己，只有把三个水晶的颜色都变成阿库诺姆的心的颜色(蓝色)才可打开机关，三个水晶颜色归一时，发生了共鸣，入口出现！

だいすいしょうのみち(大水晶之路)

在这里出没的精灵的攻击力偏高。灾兽具备压力特性，而且会剑舞，要小心。13层之后来到了神秘的湖，正好看到在行会里预知的情形——阿库诺姆的特殊能力将湖布满水晶，丛林蜥蜴见无法夺取时之齿轮大为恼火，决定先消灭阿库诺姆，在这危急关头，主角队冲了上去，BOSS丛林蜥蜴实力甚至比古拉顿还强，需小心对付，用高速移动战法会很简单。

即使主角们将丛林蜥蜴打败，但还没有真正打倒它，夜幽魂及时出现保护了即将受到攻击的搭档。之后，丛林蜥蜴消失得无影无踪，夜幽魂也追了上去。行会的众人也来了，将受伤的主角们带了回去。

主角和搭档苏醒后，小磁怪要求大家在镇子的广场上集合。

Chapter-13 ヨノワールのひみつ(夜幽魂的秘密)



在广场上，夜幽魂向大家解释了一切。丛林蜥蜴是来自未来的恶党精灵，在被通缉时逃到了这个时代，并且筹划着“星之停止”的阴谋，只要不断地将时之齿轮夺走就能达成它的目的，这么一来世界将成为黑暗的世界。知道这一切的夜幽魂也是来自未来的精灵，而且它的目的是缉拿丛林蜥蜴。它决定将缉拿丛林蜥蜴的任务一手包揽。

如此一来只好去接委托了。做了两天的任务之后，小磁怪通知大家到广场集合，夜幽魂终于抓住了丛林蜥蜴，并且将它夺走的时之齿轮全部拿回来了，在夜幽魂要回未来去的时候，突然一把将主角及搭档抓起，一并带走了。

Chapter-14 みらいせかいへ(去未来世界)

主角俩被带到了未来世界，并且被关在了牢房里，然后又被五花大绑带到了刑场，一旁被绑着的是丛林蜥蜴，而要将它们处刑的竟然是夜幽魂！没有时间犹豫了，接受丛林蜥蜴的请求，一起在这危机关头逃出(选第三项)。在丛林蜥蜴的计策下，三人逃离了刑场，外面竟然是——死一般的世界。后面追兵快要赶上来了，赶紧躲进迷宫里。



PS：由于剧情的关系，接下来的迷宫都无法带其他同伴。

くうかんのどうくつ(空间之洞窟)

被打倒后会爆炸以及身上不携带道具时处于倍速状态的飘飘鬼，无疑是这个迷宫里最为可怕的存在。赶紧穿过这个只有8F的避难迷宫吧，反正现在也抓不了精灵，没有必要逗留，不过这个迷宫每层都很宽广，小房间很多，不太好走。

くらやみのおか(暗黑之丘)

这个15F的迷宫里出没着几种鬼系精灵，鬼可以穿墙，它们在墙壁里的袭击是很让人讨厌的。而且梦妖还会将攻击它的最后一个登录招数的PP降低到0，尽量先对其用普通攻击，然后用技能补上必杀，由于在这几个迷宫期间无法连接技能，所以连接技能可别被破坏了，否则经验值就要大大减少了。

ふういんのいわば(封印的岩场)

这个迷宫也分为两部分，前面8F，后面6F。在这个迷宫里有中等规模的怪物屋出现，该用道具的时候就用吧，在战斗的时候要小心球藤怪的催眠粉。

通过迷宫后，发现丛林蜥蜴被米卡尔鬼给制服了，这个BOSS没有属性弱点，建议用异常状态战法。胜利之后米卡尔鬼灰溜溜地跑了。

Chapter-14 ほしのていしのしんじつ(星之停止的真相)

在同伴的请求下，丛林蜥蜴说出了未来世界变成如此的真相。主角们住的世界由迪亚路卡所掌管着的次元之塔崩坏开始，慢慢的时间停止了。迪亚路卡也因为时间停止而暴走，被黑暗所支配，变成了失去感情的“暗之迪亚路卡”。为了改变历史，丛林蜥蜴从未来前往主角们所在的世界，打算收集全时之齿轮到次元之塔将次元之塔恢复。但因此被暗之迪亚路卡盯上，夜幽魂则是其派遣的刺客。

为了再次返回过去完成丛林蜥蜴阻止星之停止的使命，它打算再次去找将它送到过去的雪拉比帮忙。

くろのもり(黑森林)

此迷宫丛林蜥蜴参战，完全不用为LV46的它担心，不愧是能够单独夺取数个时之齿轮的BOSS。在这个迷宫里要注意自身的安全，跳跳棉的种子机关枪能轻松将水系的精灵击毙，后面几层的视野不好，特别要注意。还好这个迷宫只有8F，很快就能撑过去。

见到雪拉比(还是闪光的……)之后，它将三位带到了森林的高台。

もりのたかだい(森林高台)

此迷宫雪拉比参战，又是一个强力的搭档，还会治愈之铃。在这里会出现巨嘴河马，讨厌的沙尘暴天气……还好没有沙隐精灵。这里还有看起来不太厉害的六尾，但是它的火焰放射对两个NPC来说是很大的威胁。其他的精灵虽然不算强，但也是有着不低的耐久。为了NPC的安全，还是尽快通过这个12F的迷宫吧。

通过森林的高台后，迎接它们的是夜幽魂，而且随它一起的是，强大的暗之迪亚路卡。丛林蜥蜴正要放弃的时候，说道它还有一个人类搭档也回到了过去，当它无法完成使命的时候，必会替代它完成阻止星之停止的使命。当它说出那个人类的名字的时候，主角和搭档大吃一惊，那正是主角啊！多半是主角在时空传送的时候发生了事故失去了记忆，变成了精灵。这也就是夜幽魂将主角拐到未来的原因。雪拉比在最后的关头打开了时之回廊之门，将三位传送到了过去。

Chapter-16 よあけのおもい(夜明之回忆)

回到了原来的世界了，因为丛林蜥蜴是这个世界的通缉犯，所以搭档决定先送它到搭档加入行会前的秘密基地里暂时住下。阻止星之停止的使命还没有结束，必须再去找时之齿轮。先去没有守护者的木崎森林。

キザキのもり(木崎之森)

又是一个草系和火系精灵聚集的迷宫。层数稍微多了点，20F。虽然时之齿轮返回到了这里，但是时间依然是停止的。时间停止的地方在慢慢增加，时空之塔开始崩坏了，只有抓紧时间收集时之齿轮了，但是去那里之前得经过幻之大地，这个地方究竟在哪里呢？只有依靠大家的力量了，回行会去吧。

Chapter-17 ギルドのなかまたち(行会的伙伴们)

回到行会，大家都非常高兴地出迎，向大家说明一切之后，决定次日分头行动，主角和搭档去询问知识丰富的火炭龟长老幻之大地的所在，去瀑布洞窟就可以到它经常去的温泉了。虽然它听说过幻之大地的事情，但却忘得差不多了，是因为年纪太大了？

次日火炭龟长老前来拜访，它想起了前往幻之大地有条件，就是需要描绘着不可思议模样的块状东西，不正是搭档最宝贵的遗迹碎片吗？

主角们到了秘密基地，丛林蜥蜴留下一封信告诉了它的情况——只剩余两个时之齿轮了。



Chapter-18 ラプラス(乘龙)

以为丛林蜥蜴会在海边等着，但是却没看到，却看到了乘龙游过。主角们身后角落里隐藏着毒玫瑰队，它们想将遗迹碎片夺过来，并且去幻之大地。

晚上，胖可丁和老朋友乘龙见面了，似乎它们之间有着秘密的约定。

胖可丁直到次日早上还没回来，但大家依然照常出发了(无法带其他同伴)。

いそのどうくつ(海滩洞窟)

双层迷宫，前半部分9F，前半部分音符鹦鹉作为NPC。过了前半部分，毒玫瑰队又来捣乱了，将遗迹的碎片抢走，而一直被蒙在鼓里的音符鹦鹉得知它们的真正面目后大怒，追了上去。

后半部分只有5F。通过之后看到毒玫瑰队倒在了地上，搭档不仅没有嘲笑，反而担心它们，这使暴鼬受到感动，故意将遗迹碎片掉了出来，拣起之后继续前进。

遇到音符鹦鹉，正在此时，镰刀盔一伙从上袭击，音符鹦鹉为主角挡住了一击，BOSS战开始。镰刀盔+两个多刺菊石兽，三个家伙的攻击力相当高，但HP却不多，如果有草系精灵在的话战斗就会很轻松，没有的话只好使用道具了。

战斗结束后胖可丁带着丛林蜥蜴，以及行会众人都赶到了，主角、搭档和丛林蜥蜴继续前进，剩余的大伙带受伤的音符鹦鹉返回行会。

主角们找到了遗迹碎片使用的地点，只见一阵光照射，乘龙过来，将三位带到海的那边——幻之大地。路上，乘龙向大家解释了它和胖可丁之间的往事……

Chapter-19 まぼろしのだいちへ(前往幻之大地)

在进入迷宫前，可以和乘龙对话回到镇子上，不过回去也没什么意义，因为不能带其他同伴……

まぼろしのだいち(幻之大地)

这个双层迷宫的天气多变，一会晴天一会冰雹。快龙、沙地龙等强力精灵都出现了，不太好对付，不要单独行动，否则容易出事。后面的8F丝毫不比前面的15F轻松。

迷宫深处的古代遗迹是埋藏着传说中的彩虹石舟的地方，这里的墙壁上描绘着传说中的精灵，正当搭档要将遗迹的碎片安装在地板上的花纹上时，夜幽魂和它的手下出现，BOSS战。夜幽魂和6个手下的攻击力都比较高，别硬撑，使用部屋有效的异常状态类道具来对付这一大群敌人，先灭掉杂兵再对付夜幽魂。夜幽魂被打倒后还不死心，使出杀手锏影球欲将众人击杀，主角们将其反弹回去让夜幽魂自食其果，终于将这个难缠的家伙真正打倒了。搭档去用遗迹的碎片启动通往次元之塔的彩虹石舟了，世界改变的话，未来的精灵应该就会消失吧，夜幽魂、丛林蜥蜴、以及主角……



在彩虹石舟启动的时候，夜幽魂还不死心，一把将主角和搭档打倒，为了让主角顺利出发，丛林蜥蜴推着夜幽魂一起跳进了时空洞穴里，临走之前扔下收集的时之齿轮，并拜托搭档照顾主角。

Chapter-final さいごのぼうけん(最后的冒险)

乘坐着彩虹石舟，来到了次元之塔，整理道具后就是最后的挑战了。

じげんのとう(次元之塔)

一周目最后的迷宫了，敌人的实力可以说是到现在为止最强的。刚开始就有太阳岩和月亮石会使用精神波动，这个招数能去掉不少HP。还有多米拉会使用催眠术。迷宫里天气也会产生变化，是集大成之地。前半部分13F还好点，后半部分出现的精灵更强了，连血翼飞龙和重钢蟹都有，尽快突破吧，10F之后就来到了迪亚路卡所在地，正要把时之齿轮安装在石碑上时，暗之迪亚路卡出现，暴走的它根本听不进搭档的解释，扑了上来。最终BOSS迪亚路卡非常强大，我方中了它两下招数就得挂，如果没有几个异常状态

的种子的话根本应付不过来，还时不时出现威压使得我方的技能失败，多准备点复活种子吧。

打倒了迪亚路卡，时之齿轮也安装上去了，迪亚路卡恢复了正常，世界的时间又开始流动了。次元之塔虽然有所损坏，但依然保存了下来。成功地阻止了星之停止。

当主角和搭档回去的时候，主角感到脚越来越重，并且身体发出了光芒，历史改变了，但主角也逃脱不了消失的命运，尽管依依不舍，可还是只能和搭档诀别。



搭档回到镇子，将这次最后的冒险经历向大家传达。

这天，搭档散步来到和主角初次见面的海边，回想起了和主角一起经历的种种往事，难过地大哭了起来。此时，感受到搭档的悲伤的迪亚路卡，使用它的神奇的力量将主角召唤到了搭档的身边。

二周目剧情攻略

毕业考试

音符鹦鹉通知主角们可以进行毕业考试了，通过的话就可以毕业。考试地点在原本作为进化之地的神秘森林的深处光之泉里。只要去那里取回宝物就算是完成考试，但是那里有邪恶的大魔王，所以……请小心吧。

しんぴのもり（神秘森林）



考试只能主角和搭档参与，在这个迷宫里出没着形形色色的精灵，还有可以选为主角的一些家伙们。“《不可思议的迷宫》系列”向来的规则就是通关之后，真正的冒险才算开始，所以大意不得。这里总共13F。以后多来这里抓精灵吧，有很多能够派上用场的。

突破迷宫后，却没有见到邪恶的大魔王，正要去光之泉时，却中了陷阱掉落下去，此时邪恶的大魔王和它众多的手下出现！原来是行会的各位装扮的，只有打败众人之后才可去光之泉，在战斗中不能使用玉，但是可以用种子来辅助战斗，尤其要小心胖可丁，行会的老大可是有两把刷子的。

胜利后也顺利拿到了胖可丁放在光之泉的宝箱。光之泉因为之前星之停止的影响，直到现在才可以进化。当搭档想要尝试着进化的时候，却被告知它和主角因为受到了空间歪曲的影响无法进化。其他同伴只要满足了进化条件(有些精灵需要石头才能进化的，进化的时候使用石头即可；有些则需要通信进化的，需要有道具つうしんケーブル，如果还需要其他道具，一并选择道具即可；某些进化道具可以通过完成二周目以后的迷宫委托得到，或者在二周目迷宫的商店里也可以买到一些)，即可前往那里进化(在迷宫列表中选择ひかりのいずみ即可)，进化之后能力HP提高10，其他能力提高5。

毕业后，冒险背包的容量再次扩大了，并且得到了10000元的奖励。以后就要在海边的秘密基地里记录了。此时，风铃编成所里也可以更换队长了，只要对加入队伍的精灵选择リーダーになる即可将其任命为探险队的队长，但在迷宫中不能随意更换队长，而且就算让主角和搭档去休息，地图上移动时显示的还是它们俩……

毕业后迷宫列表多出了几个地区可去：ゼロのしま ほくぶ/とうぶ/せいぶ/なんぶ(零之岛北部/东部/西部/南部)，在这个岛上的迷宫难度偏高，但里面能得到的特定道具也是很稀有的，关于这几个迷宫的攻略，请关注后续研究。

秘密等级

再做几次任务之后，商店旁边出现吸盘魔偶，它提起有名的探险家铁甲螳螂被困在了迷宫中，于是去那个新迷宫ふぶきのしま(暴风雪之岛)看看吧，总共有20F，水和冰精灵居多。通过后又出现新迷宫クレバスのどうくつ(库雷巴斯洞窟)，前半9F，后半4F，迷宫深处是被冰冻住的铁甲螳螂，原来是BOSS雪女干的好事。救出剪刀手后它送给了主角叫做秘密等级的礼物，这东西秘密到没有任何人知道……

玛娜菲

秘密等级事件过了一段时间后，某天和向日花谈话时，从它那里得到暴风雪之岛东边的被封锁的海的情报。去那里看看吧。

とざされたうみ(被封锁的海)

这个海里只有水系的精灵。20F有三个宝箱和一个神秘的蛋，蛋在第二天孵化出了玛娜菲。刚出生的它有如一个婴儿般，肚子饿了还哭着想要吃东西。去给它喂个あおいグミ吧，如果没有，就去沿岸的岩场这个迷宫里去寻找即可。喂了之后它也不哭了，主角和搭档决定好好照顾玛娜菲，再喂它一个之后就可以带它去海边散步了，看到海的它很高兴。次日早晨玛娜菲却失踪了，主角和搭档在海岸找到了病倒的它，医治它的病需要用海之妖精菲奥娜的水滴(フィオネのしずく)。那么就去妖精们所在的奇迹之海吧。



きせきのうみ(奇迹之海)

总共有18+4F，深处遇见菲奥娜们的时候，正好遇见暴鲤龙想要霸占这里，将它赶走之后得到了所需要的东西作为谢礼。用水滴医治好了玛娜菲，为了它能够健康成长，主角们决定将其送回海边交给海象照顾，尽管依依不舍……

三圣柱、圣柱王与藏宝之地的秘密

该章节开启条件目前未名，应该是探险队等级达到钻石级，总之，刷等级就可以刷出来。剧情是地下二层看到大家正在围着美女三人魅力组合(チャームズ)——瑜伽战士、露帕兔和超能女皇莎娜多欢呼。她们告知特殊道具カギ的作用是打开ばんにんのどうくつ(看守的洞穴)的道具，一番剧情后向着新的迷宫出发，同时又知道了传说中的最强探险队“雷达斯”——艾雷特、假面玫瑰，武士暴龙的三人组合的消息。







き=ばんにんのどうくつ(看守的洞穴)

这个洞穴为3F循环×2或4F循环+5F，里面出现的基本上全部是安侬。在迷宫中打倒安侬，就有几率获得对应字母的石头，根据各段石板上的字母集齐对应的字母石头后调查石板，就能够打开通路。打开通路时石头会消失。

第一段的石板上是“ICE”，当集齐I、C、E三个字母的石头后，通过3F回到入口处调查石板，冰神柱在入口处出现；

第二段石板上为“ROCK”，收集“R、O、C、K”是个字母的石头后，通过4F回到入口处调查石板，出现岩神柱；

第三段石板上为“STEEL”，同样收集齐“S、T、E、E、L”，调查石板，钢神柱出现。

注意，该迷宫一旦使用穿墙玉之类的出去重

新进来，就要重新与圣柱战斗。

钢圣柱倒地后，被打倒的魅力三人组合出现，继续前进。到达最深处，与圣柱王和其率领的部下战斗。

战胜圣柱王后红色石板出现，启动圣柱王机关，宝藏之地かくされたいせき（隐藏的遗迹）开启。

かくされたいせき（隐藏的遗迹）

这个迷宫有30层，最底层是6个宝箱，无BOSS。

真假梦精灵、帕鲁迪亚登场



完成了"看守的洞穴"迷宫后，会随机触发噩梦登场的剧情，然后出门就会接收到利利鼠昏迷的消息。接着就可进入しゅぎょうのやま（修行之山）了。

しゅぎょうのやま（修行之山）

这里总共有20F，迷宫中出现鬼蝉，没有BOSS。在最深处见到曾经被逮捕的素利普，虽然它曾经伤害过利利鼠，但是已经改过自新的它一听说就表示愿意帮忙，于是三人赶紧一起返回了行会。

あくむのなか（噩梦之中）

总共17F，在噩梦最深处找到了梦精灵，这时主角两人才知道做了相同的梦，不过梦精灵的样子怪怪的，它告诉两人现在的噩梦世界就是空间扭曲造成的，如果继续扩大世界会毁灭，就是因为这个要除掉主角和搭档！眼看就要扑上来的时候，有人来了，梦精灵说了声该死就消失了，原来是素利普担心二人的事情赶来，于是大家一起回到了现实中。

そうのさけめ（层之裂缝）

15+9F，里面的精灵都是最终形态，很厉害。最后等待的是珍珠神兽帕鲁基亚，超强的空间支配者。当它的庞然身躯倒地时，一声巨吼，却又静止了——原来又是噩梦的世界！进入帕鲁基亚的梦境，与这里它的内心交谈，得知了与梦精灵所说完全相同的事实，这时梦精灵也出现了，看来是在劫难逃……可是这时却出现了另外一只精灵。在真正的梦精灵的力量下，噩梦终于露出了真面目——原来一切都是它在搞鬼！当它再次逃脱在时空之门中时，它告诉主角一行自己在やみのかこう（暗之火口）等着它们！

やみのかこう（暗之火口）

15+15F，和梦兽一起来到这地狱一样的迷宫的最深处，噩梦等待着二人，它说出了自己的全部的阴谋，从次元之道的建立控制钻石神兽迪亚路卡，到星之停止的计划，还有在时间隧道中制造事故使主人公失去记忆并变为口袋妖怪……当它让二人加入时，搭档居然加入了噩梦一方，还让主角也一起过来，主角断然拒绝后，揭穿了噩梦用梦的幻觉控制二人的诡计。噩梦召唤出一群超强的怪物向主角一行扑来……

终于打败了噩梦，它却又一次想逃脱，暴怒的帕鲁基亚粉碎了时空门的入口，但是梦精灵说噩梦并不会消失，也许会像主角一样从此失去记忆而出现在世界的某个角落……不管怎么样，终于是结束了，回到地面接受大家的庆祝吧！（迷宫やみのかこう、かざんちたい地图追加，与悬崖的梦精灵对话后，梦精灵加入探险队。噩梦剧情过后，主角也可以进化了。）※以上两章由铭风友情提供

通关后其他追加要素

通关后去海岸寻找乘龙可以再次去幻之大地，但是依然只能由搭档和主角前往，连过几个迷宫到达次元之塔顶部打败迪亚路卡后可让其加入。注意，它的实力很强。

剧情中出现的三大湖之精灵依然住在它们所在的湖里，如果前去挑战它们并且胜利的话，也是可以让它们加入的。

还记得那个猜脚印的游戏吗？通关之后可以去找爆音怪随时都可以玩这个小游戏。如果刷新了记录，奖励会更丰富。



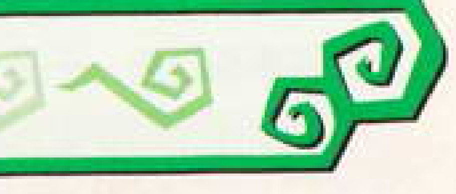
文 乌冬 美编 咕噜

サモンナイト ツインエイジ ～精霊たちの共鳴～

本作做为“《召唤之夜》系列”的A·RPG分支里的最新作品，有着前几作该类型游戏的制作经验，所以厂商在系统和剧情上都把握得相当到位，就连系列第一次尝试全程触控操作都有不俗的表现，快捷的技能施放和自动移动做得相当人性化，再加上语音和魄力的必杀技，都值得喜欢A·RPG类型的玩几家一玩。下面就快点让我们进入那神奇的精灵大陆吧。



NDS 召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣
サモンナイト ツインエイジ 精灵たちの共鳴
◆Banpresto◆A·RPG◆2007年8月30日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

系统






操作

游戏中不管是对话、移动还是战斗都是由触控笔操作的。移动只要点一下想去的地方，控制的角色就会移动到那一点，如果想省力的话，只要往想去的方向划一下，角色就会一直朝着那个方向走去。战斗时的技能和道具的使用也都是由触控笔来实现的，首先在主菜单中的快捷栏编集选项里把需要的技能和道具放进去，再在战斗画面两侧快捷栏选择该技能或道具就能马上使用了。



地图信息

游戏可分为大地图部分和迷宫两个部分，在大地图里，蓝色的点表示各个迷宫；绿色带有字母N的点表示新出现的迷宫；黄色的S点表示商店；白色M字母表示地图切换；带有红色字母E的点代表将有事件发生的地区。在迷宫里，上屏同样表示地图，大的白色点表示两位主角，绿色点为同伴，红色点表示敌人，小的白色点表示可破坏的木箱和罐子，小的黄色点表示宝箱，蓝色点表示道具。



战斗

本作的多人战斗系统可谓是一大特色，游戏中可实现多名单位同屏战斗，其中男女主角是默认的基本战斗单位，其中男主角为近身的物理攻击类型，女主角为远程的魔法攻击类型，玩家可以通过点屏幕右上角的角色小图标来切换控制，切换的时候必须两名角色都生存并且都在屏幕内，当玩家控制一名主角时另一名角色就会交由 AI 控制。第三名角色为同伴，游戏中一共有6名同伴跟随玩家，可以通过在大地图的编成菜单进行更换，同伴在迷宫中的行动全由 AI 控制，在主角和同伴中有一项称为支援度的数值，这会影响到同伴的行动，支援度越高给予玩家的帮助也就越大，支援度可以通过剧情对话中的选项、夜会话、或在一起在迷宫中冒险来提升。另外一个战斗单位为炼精怪兽，在迷宫中打倒怪物后会得到代表这个怪兽的道具，再配合专用的道具“炼精ビン”，就能生成能召唤出这只怪兽的道具，这也是游戏名称中“召唤”的由来，在战斗中使用了这个道具这个怪兽就会出现帮助主角一起战斗了，怪物的行动全凭 AI 控制。







攻略要点

第0话 风の流れが変わる时

1. 剧情过后会有战斗教学，只要击倒一名敌人就会发生剧情。
2. 后段另一名主角会加入，这时可以使用回复道具，先点一下道具，再点要使用的角色。

BOSS 战：可以先习惯一下多人作战系统，注意帮同伴回复。

第1话 离れ离れて

1. 开始直接走到下方海滩就会发生剧情。
2. 在大地图可以用技能点数来习得技能了，最好先学女主角的回复魔法，会对接下来的战斗会有不少帮助。
3. 来到商店“エラ呼吸”可以进行道具补充，和店长对话可接到分支任务，是否做分支任务不影响游戏的进行，不过做完后一般都会得到一些实用的道具，具体的任务内容会在文章中指出，其中括号里为委托人。
4. 注意开始时两位主角会被分开，如果选择的是男主角的话只能依靠道具回复了，一直向北前进就能和另一名主角汇合。

BOSS 战：注意有两场，其中第2场里那只比较大的 BOSS 会使用毒攻击，我方角色中毒后HP会下降得很快，所以血量最好经常保持在一半以上。

宝箱：100G、パンナコッタ

※分支任务：（店长）交 10 个铁矿石给店长。



第2话 歪められた场



1.进入大地图的マアバドゥの森就可开始冒险，这话的敌人增强了不少，如果等级不够的话可以先去以前的迷宫里练练级。

2.多利用地图里的存档点能确保万无一失。

3.敌人不会主动进攻，所以处于劣势时还是跑吧。

BOSS战：敌人看似人多势众，但我们也有ナスル加入，他的等级很高，而且还拥有强力的技能，以他来吸引敌人的火力，主角就可专心攻击了，建议先解决小的，最后再对付大的。

宝箱：新鲜ジュース、铁矿岩、バンナコッタ、转移の羽、350G、150G、新鲜ジュース、バンナプリン

第3话 守护せし者



1.在大地图可以进行队伍编成了，刚加入的ナスル的能力不俗，可以考虑编入队伍。

2.如果接了这话的分支任务，进入到マアバドゥの森就能进行。只要带着店员一直走到迷宫出口就可以了，所以要尽量避免战斗，同时也要注意如果他受到伤害就要立即帮他回复。

3.对付神域里的敌人有几点要注意，其中乌龟形敌人会不时缩进龟壳里，这时普通攻击是不能对其造成伤害的，只有魔法才能奏效。另外还有两种土偶形敌人，攻击力颇高，还会成群出现，注意不要被围攻，ナスル的范围攻击和用女主角的魔法针对敌人弱点属性攻击都能起到不错的效果。

BOSS战：虽然インジール的魔法很强，但也同时要注意他的防御力很弱，如果被击倒了可是会GAME OVER的。

宝箱：バンナプリン、空っぽ、200G、炼精ビン、转移の羽、新鲜ジュース、500G、さわやかティー

※分支任务：（店长）到マアバドゥの森解救迷路的店员。

第4话 巫女姫の愿い

1.御座所的敌人有远程攻击的单位，要优先解决。

2.区域2有两个路口，往右边走会得到不少好东西。

BOSS战：アイン会加入，注意BOSS会使用范围攻击，安全起见还是不要挤在一起的好。

宝箱：バンナプリン、ただの布、300G、さわやかティー、500G、新鲜ジュース、さわやかティー、バンナプリン

第5话 ヒトの地へ

1.先按提示来到神域发生剧情。

2.在アムナウのけ道的迷宫里有许多毒沼地形，角色进入后会不断减少HP和降低行动速度。

3.区域1、区域4有分岔路，另一头有宝箱。

BOSS战：本话的BOSS有点棘手，因为它会不断放出杂兵，很是烦人，最好将另一名同伴设为アイン，将一名魔法角色设为不主动攻击，这样她就会全力为同伴回复，主角和另一名同伴可以不用理会杂兵的干扰，专心对付BOSS吧。

宝箱：转移の羽、バンナプリン、炼精ビン、空っぽ、さわやかティー、500G

※分支任务：（店员）把一个バンナプリン交给店员。

第6话 隠れ住むもの

1.这话开始可以更换地图。
2.ディーネー沙漠里有许多流沙地形会降低角色的行动速度。
3.这里的敌人多为地属性与火属性，所以用天属性和水属性的魔法攻击能事半功倍。



4.区域4的宝箱要经由区域2的上方岔路和区域5右边的分岔路进入才能拿到。

BOSS战： BOSS多使用技能进行攻击，伤害巨大，看到他咏唱的时候可要小心了，得提前做好回复准备。
宝箱： 400G、超合金、バンビタンZ、バンナプリン、超合金、さわやかティー、バンビタンZ、800G

第7话 チガウモノ

1.在进入前最好先学会女主角的异常状态回复魔法“キュアステイタス”。
2.首先在ディーネー沙漠获取情报，然后进入新开放的イーオスの森。
3.分支任务里要求的物品在区域1上方的宝箱可以得到。
4.这个森林也有许多毒沼地形，还有几个宝箱的位置在毒沼里。

BOSS战： 这次的BOSS和上一话的差不多，不过这个为魔法型，要注意他的范围风属性魔法和催眠，如果自己睡着了，要及时换人用道具将同伴救醒，不然很有可能被BOSS用这招一直连到死，之前让女主角学会的状态回复魔法也能派上不少用场。
宝箱： 头脑プロタイン、炼精ビン、800G、バンビタンZ、中级者の心得1、1000G、转移の羽、空っぽ
※分支任务：（カウィー）把1个头脑プロタイン交给カウィー。

第8话 人间の少女

1.这话开始的选项里如果选择了“信じる”，ティカ会加入，ナスル会暂时离队。
2.如果开始时选择了“信じない”队伍则保持原样。
3.第7カタイレイン的迷宫里有许多针刺地形，踩在上面会减少HP。
4.区域2有岔路，左边道路的区域为宝箱。
5.走到BOSS所在的区域时会发生剧情，这时无论之前选择了哪个选项，不在队伍里的那名角色都会归队。

BOSS战： BOSS的攻击方式很单调，飞龙使用范围喷火攻击时近身只要跟着火的方向转圈就可避过，远程魔法角色只要站开一点打就能离开它的攻击范围，总体来说这个BOSS不算强。
BOSS战后前往ディーネー沙漠发生剧情，本章节结束。
宝箱： バンナパフェ、头脑プロタイン、上级者の心得1、900G、强韧ゴム、中级者の心得2、1500G、头脑プロタイン

第9话 分かれ道

1.分支任务里要求的魔法の法衣在商店里就可买到。
2.先前往ディーネー沙漠，在这里要进行分支道路的选择，如果选择“マーディンの劝めた道”的话迷宫为ウラノク山脉，如果选择了“ティカの劝めた道”，那这话的迷宫则为エウリュス平原。

ウラノク山脉BOSS战： BOSS为巨大甲虫，攻击方式有爪子的横扫和钻地，在甲虫在地中时它的潜上攻击比较难察觉，要多留意，玩家也可以趁这个时候进行队伍重组准备下次进攻。
エウリュス平原BOSS战： BOSS为巨大的蝎子，它的攻击方式有尾巴发射激光和突进，虽然都是范围攻击，但只要不站在它的正前方就基本不会有什么问题的。
ウラノク山脉宝箱： バンナパフェ、1000G、アクアマリン、ひらひらスカート、硬兽のウロコ、1600G、头脑プロタイン

エウリュス平原宝箱：バンナパフェ、1000G、ぴちぴち半ズボン、硬兽のウロコ、1600G、头脑プロタイン、轻硬矿
※分支任务：（サーフィー）把1个魔法の法衣交给サーフィー。

第10话 彼女の误解

1.コリュペー山岳的迷宫里的敌人多为风属性，有些还会远距离的属性攻击，其共通弱点为火属性。

BOSS战：首先要解决一只巨大的鸟，攻击方式有爪击、正前方直线旋风和前方范围风刃，前两种攻击只要不站在它的前面就不会有问题，而且BOSS行动缓慢，只要把人物都分散开它就拿我们没辙了。第二个BOSSライラ除了会枪技还会使用强力的火属性魔法，而且她在咏唱魔法时任何攻击对她都是无效的，战前最好学会提升火属性耐性的技能。
宝箱：バンナパフェ、头脑プロタイン、1100G、转移の羽、上级者の心得1、炼精ビン、1700G、头脑プロタイン

第11话 召唤兽として



1.开始时的选项如果选了“ライラに从う”，ライラ会加入到队伍里来，同时ナスル和アイン暂时脱离队伍。如果选了“ライラに从わない”，则只有ナスル一个暂时脱离队伍。
2.分支任务要求的道具可以在タブロス崖谷的迷宫里通过打罐子和木箱得到。
3.タブロス崖谷里区域2左边的道路通往区域3，不要漏了这里的宝箱。
4.这一话没有BOSS，可以多注重迷宫探索，一直来到迷宫尽头后会发生剧情。

宝箱：バンナパフェ、二连击の书、1200G、キレイなガラス玉、バンナパフェ
※分支任务：（店长）交20个接着のり给店长。

第12话 惨剧

1.无论上一话选了哪个选项，在这一话开始时ライラ、ナスル、アイン都会加入。
2.第11カタイレイン的迷宫里有很多机兵，而且都是成群出现，近身攻击角色贸然冲进敌人堆里会很危险，最好换成女主角用火魔法远距离逐个击破，刚加入的ライラ正好也拥有范围火属性魔法，所以战斗前把她编入队伍里也是不错的选择，
3.区域4左下的岔路是通往区域5的，这里有两个宝箱，但同时也有大量的机兵。

BOSS战：这次是一只巨大的岩龙，不过它能唬人的也只有大而已，它的攻击方式有咬人、拍地和吐石头，近身角色只要注意范围稍大的拍地，其他两招都没什么威胁。
BOSS战后直接往上来到区域8发生剧情便可过关。
宝箱：バンナパフェ、1300G、炼精ビン、バンナパフェ、空つぼ、头脑プロタイン、转移の羽、1900G

第13话 仲间という言叶

1.这话开始时男女主角会和同伴们分开。
2.这次的分支任务只限定在这话接，解救的具体方法和之前的那次一样，如果救助对象被敌人击倒的话，就要重头开始。
3.アトポス洞窟迷宫里的区域2的下方有通往区域3的岔路，这里有3个宝箱。



BOSS战：这次的BOSS会不断分裂出杂兵，同时还会把身体变成刺，对周围的我方角色造成大伤害，这时的它还会处于无敌状态，所以还是用魔法角色在远距离进行攻击比较有保障。
宝箱：バンナパフェ、上级者の心得2、1400G、头脑プロタイン、头脑プロタイン、バンナパフェ、三连击の书、2000G
※分支任务：（サーフィー）到タブロス崖谷解救迷路的カウィー。

第14话 ためらい

1.分支任务要求的道具可以在アトボス洞窟的迷宫里通过打罐子和木箱得到。
2.这话没有迷宫部分，直接到タブロス崖谷就能触发剧情进行BOSS战了，不过为了能顺利打倒BOSS还是建议大家练练级。

BOSS战： 这次再次面对マーディン，他的实力比上次提升不少，没有一定的等级很难取胜，战斗中如果一名主角被击倒，那另一名角色也就撑不了很久了，最好还是切换为女主角，及时为在前面拼命的男主角回复。
※分支任务：（カウィー）把12个日に焼けた角交给カウィー。

第15话 崩れた桥

1.开始时マーディン会加入队伍。
2.进入バテュスの森会有选项，选择"疑っている"的话ティカ和アイン暂时离队。选择"疑っていない"则ティカ和ナスル暂时离队。
3.迷宫里的敌人多为天属性，其中天之精灵还会使用技能封印我方角色的技能。

BOSS战： 这话一共要对付3个放电章鱼模样的BOSS，建议先解决两只小的，再集中火力对付大的，大的这只还会使用全360度的全范围攻击，躲在BOSS背后的战术也不起效了，只有等它放完后才能群殴。
宝箱： ひらひらした布、バンナケーキ、二连击の书、顽丈なネジ、美肌饮料SP、有段者の心得1、炼精ビン、2100G



第16话 里切り

1.上一话离去的同伴会归队。
2.分支任务要求的道具可以在第16カタイレイン的迷宫区域5的宝箱里得到。
3.迷宫里敌人都为机兵，其中拿镰刀的使用连击技能，如果有角色被它们围攻的话估计只有凶多吉少了。

BOSS战： 这次的BOSS很厉害，虽然他的物理攻击不怎样，但是两招技能——暗黑之炎和暗黑龙卷都异常霸道，如果不注意躲避的话中了可是很痛的，打的时候尽量多分散开来，就不至于一次被打到多个，这样回复也能及时跟上，如果实在打不过的话还是多练两级再来吧。
宝箱： 空っぽ、バンナケーキ、坚实の腕轮、1500G、师范の心得1、2200G、激辛スープカレー、芋ケンP
※分支任务：（サーフィー）把1个芋ケンP交给サーフィー。

第17话 愈しと痛み

1.这话开始ミルサート会加入。
2.ヒドロース沙漠里的迷宫区域3有两个宝箱，可以通过区域2上方的通路到达。
3.这个迷宫里的敌人都以火属性为主，可以在进入前多提升一下两位主角火属性抵抗技能的等级。

BOSS战： BOSS为狂暴化的羊再加两只火精灵，火精灵的威胁不大，如果火耐性高的话可基本无视，狂暴羊的招数里要数突进的伤害最大，不过使用前会有一段比较长的准备时间，只要及时把队伍分散就没问题了。



宝箱： 体力吸收の书、600G、2300G、バンナケーキ、改溶铜、炼精ビン、达人の心得1、美肌饮料SP

第18话 暗き援助者

1.分支任务1要求的道具可以在クレスタイ废墟的迷宫里得到。

2.注意这关有两个分支任务，而且都是限定在这话接取。



BOSS战： 接近尾声，所以BOSS都不断增强了，这次的BOSS也颇为棘手，攻击力高是其次，而且还有毒魔法，在毒魔法阵里的单位会减慢移动速度和HP不断下降，如果有多名角色同时中了毒魔法也不要手忙脚乱，赶快用女主角的异常状态范围回复魔法解除便可，同伴方面建议选择アイン或ティカ做远距离的攻击。

宝箱： 1700G、バンナケーキ、有段者の心得2、芋ケンP、2400G、美肌饮料SP、三连击の书、强力接着のり

※分支任务：1.（店员）把5个ルビー交给店员。2.（サーフィー）到ヒドロース沙漠解救迷路的カウィー。

第19话 境界

1.テュンボス的迷宫非常大，要做好长期战的准备。

2.迷宫内有非常多的机兵，如果在这之前学会了男女主角都学会了各自的最终奥义，清理会起来非常快。

BOSS战： 非常无耻的一个BOSS。首先她会封印我方的技能，暗黑龙卷和暗黑十字光打击范围和威力都相当高，不能用回复魔法的情况下就得准备多一些的回复道具了，毕竟不能使用技能我方攻击输出有限，所以中了封印的话先可以采用迂回战术，等状态回复了再一口气把她打倒。

宝箱： 激辛スープカレー、师范の心得1、炼精ピン、2500G、精神吸收の书、芋ケンP、1800G、自然のリング

第20话 永劫に名のなき者

1.本话是接着19话结束的地方开始的最终战，只要一进入上方的区域就会触发剧情进行三连战，所以在进入前一定要做好完全的准备，包括准备回复道具、技能的提升和第三名同伴的确认等等。

BOSS战： 第一战是和ガーディブ的战斗，毕竟只是第一战，所以难度不会很高，ガーディブ近身进行物理攻击，所以只要有一名角色上前牵制，后方的女主角全力用魔法猛攻就可以了。第二战才是真正的BOSS——永劫に名のなき者，它的攻击方式有压杀、突进和毒气等几种，不过由于它行动缓慢的缘故，玩家有很充足的时间回避。第三战是永劫に名のなき者的最终形态，它一共有5个头，分别对应5种属性，要分别击破才行，对付其中一个的时候要注意来自其他头的攻击，SP宽松的话用男女主角的最终奥义能起到不错效果，打倒它就能迎来大结局了，大家慢慢欣赏吧。



技能一览



アルド

名称	RANK	武器	属性	说明
ソードダンス	1	剑	—	以单体为目标的多次剑攻击，随着技能LV上升攻击回数增加。
ショックウエイブ	1	斧	—	冲击波攻击，随着技能LV上升攻击力提高。
スラストダッシュ	1	枪	—	突进攻击，随着技能LV突进距离延长。
チェインアタック	2	—	—	按点击顺序对多个对象进行攻击，随着技能LV上升攻击力和攻击回数提高。
ソードマスター	2	剑	—	提升剑会心一击率，随着技能LV上升发动几率提升。
アタックアップ	3	—	—	一定时间内攻击力上升，随着技能LV上升效果时间和上升率提高。
アクスマスター	3	斧	—	提升斧会心一击率，随着技能LV上升发动几率提升。
风属性抵抗	3	—	风	风属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
ガードアップ	4	—	—	一定时间内防御力上升，随着技能LV上升效果时间和上升率提高。
ソニックエッジ	4	剑	—	用剑发射冲击波，随着技能LV上升攻击力提高。
スピアマスター	4	枪	—	提升枪会心一击率，随着技能LV上升发动几率提升。

アルド

名称	RANK	武器	属性	说明
地属性抵抗	4	—	地	地属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
ウォーチャーム	5	—	—	把敌人吸引到自己身边，随着技能LV上升成功率提高。
ハードブロウ	5	斧	—	吹飞攻击，随着技能LV上升攻击力提高。
天属性抵抗	5	—	天	天属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
SPチャージ	6	—	—	回复一定的SP，随着技能LV上升回复量提高。
ドローランス	6	枪	—	把目标拉到自己身边的攻击，随着技能LV上升攻击力和成功率提高。
水属性抵抗	6	—	水	水属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
アボイドマスター	7	—	—	回避率上升，随着技能LV上升回避率提高。
ヒットマスター	7	—	—	命中率上升，随着技能LV上升命中率提高。
火属性抵抗	7	—	火	火属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
コンセントレイト	8	—	—	一定时间内名中率和回避率上升，随着技能LV上升效果时间和上升率提高。
ランドスラッシュ	8	剑	—	按照自己在屏幕划的线作出成功，随着技能LV上升攻击力和攻击范围提高。
HPアップ	8	—	—	HP上升，随着技能LV上升HP上限提高。
ファストアタック	9	—	—	攻击间隔缩短，随着技能，LV上升缩短率和效果时间提高。
スピンクラッシュ	9	斧	—	目标或自己周围的范围攻击，随着技能LV上升攻击力和效果范围提高。
ペネトレイター	9	枪	—	正面的蓄力攻击，随着技能，LV上升攻击力和效果范围提高。
バイパーファング	10	—	—	装备任何武器都能使用的范围攻击，随着技能LV上升攻击力提高。
ジャッジセイバー	10	剑	—	剑奥义攻击，随着技能LV上升攻击力提高。
ハウリングアクス	10	斧	—	斧奥义攻击，随着技能LV上升攻击力提高。
テンペストランス	10	枪	—	枪奥义攻击，随着技能LV上升攻击力提高。
シャインバイパー	11	—	—	バイパーファング强化版，随着技能LV上升攻击力提高。

アルド

名称	RANK	武器	属性	说明
スパークショット	1	—	天	发射天属性的贯通魔法弹，随着技能LV上升攻击力提高。
スペルヒール	1	—	水	回复一定量的HP，随着技能LV上升回复 量提高。
フラッシュ	2	—	天	一定时间对象的命中和回避下降，随着技能LV上升成功率和效果范围提高。
アクアショット	2	—	水	发射水属性的扩散魔法弹，随着技能LV上升攻击力和发射数上升。
ファイアショット	2	—	火	发射火属性的魔法弹，随着技能LV上升攻击力提高。
天属性抵抗	3	—	天	天属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
エアロショット	3	—	风	发射风属性的追尾魔法弹，随着技能LV上升攻击力提高。
アースショット	3	—	地	发射地属性的连续魔法弹，随着技能LV上升攻击力和发射数上升。
キュアステイタス	4	—	水	一定范围内己方的异常状态回复，随着技能LV上升范围扩大。
火属性抵抗	4	—	火	火属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
スリープウインド	4	—	风	使对象睡眠限制其行动，随着技能LV上升成功率和效果范围提高。
SPチャージ	5	—	天	回复，随着技能LV上升回复量提高。
水属性抵抗	5	—	水	水属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
マインドヒート	5	—	火	己方单体的攻击力上升，随着技能LV上升效果时间和上升率提高。
ディフェンダー	5	—	地	己方单体的防御力上升，随着技能LV上升效果时间和上升率提高。
スキルシール	6	—	天	一定时间内封印对象的技能，随着技能LV上升成功率和效果范围提高。
フレイムゲイザー	6	—	火	线形火柱攻击，随着技能LV上升火柱数量和攻击力提高。
风属性抵抗	6	—	风	风属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
マーシュトラップ	6	—	地	一定范围内敌方的移动速度减慢，随着技能LV上升攻击力和效果范围提高。
サンダーシュート	7	—	天	线形电属性攻击，随着技能LV上升放电数量和攻击力增加。
スペリオルヒール	7	—	水	范围回复魔法，随着技能LV上升回复量和效果范围提高。
ゲイルウォーカー	7	—	风	一定范围内己方的移动速度上升，随着技能LV上升效果时间和上升率提高。
地属性抵抗	7	—	地	地属性耐性上升，随着技能LV上升耐性提高。
ライフスティール	8	—	火	吸收敌人HP并回复自身HP，随着技能LV上升吸收力提高。
レジストスキル	8	—	火	己方的技能防御效果上升，随着技能LV上升防御率和效果时间提高。
ポイズンブラスト	8	—	地	范围毒攻击，随着技能LV上升成功率和效果范围提高。
SPアップ	9	—	—	SP上升，随着技能LV上升SP上限提高。
ブリザード	9	—	水	使对象的速度减慢和不断减少HP，随着技能LV上升成功率和效果范围提高。
ストームドライブ	9	—	风	向对象发射龙卷风，随着技能LV上升攻 击力和发射数提高。
ライトニング	10	—	天	落下闪电的强力天属性攻击，随着技能LV上升攻击力提高。
イフリートブレス	10	—	火	指定方向的火属性攻击，随着技能LV上升攻击力和效果时间提高。
ラッシュアイビー	10	—	地	从地中长出植物进行攻击，随着技能LV 上升攻击力和植物数量增加。
ディバインレイン	11	—	天	最强天属性范围攻击，随着技能LV上升 攻击力提高。
アイスグレイザー	11	—	水	最强水属性范围攻击，随着技能LV上升 攻击力提高。
フレアヴェルク	11	—	火	最强火属性范围攻击，随着技能LV上升 攻击力提高。
ブリッサウインド	11	—	风	最强风属性范围攻击，随着技能LV上升 攻击力提高。
グランドチェリオ	11	—	地	最强地属性范围攻击，随着技能LV上升 攻击力提高。

"《幽灵行动 尖峰战士》系列"是2006年3月份在Xbox360平台上首次推出的军事战术射击游戏，作为Xbox360上销量突破百万套的游戏系列，真可谓是叫好又叫座。如今该系列已经在Xbox360平台上推出了两款作品，发行商便趁胜追击将目光投向了机能优良的PSP平台。PSP版本作的剧情将延续家用机版系列前作，但又和家用机版的2代不同，本作拥有全新的战斗路线和战斗任务。主角作为美国陆军幽灵小队的精英队长，他将协同小队成员们突入战火弥漫的战场来完成政府所赋予的使命。

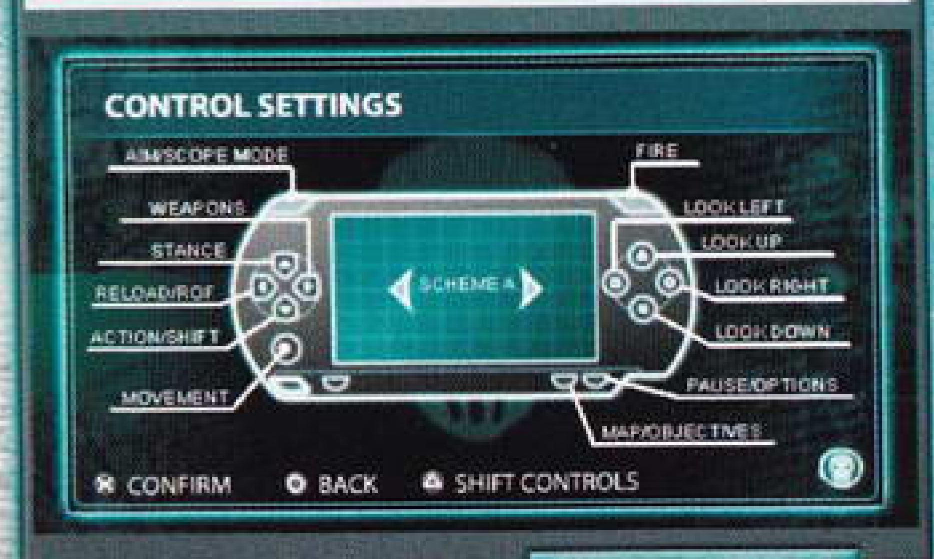
文 软饼干 美编 咕噜

号称最真实的军事战术射击游戏 让玩家体验高科技战争的无穷魅力！

PSP 幽灵行动 尖峰战士2
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
◆Ubisoft◆FPS◆2007年8月23日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆无 对应周边

操作简介

滑杆	角色移动
△	视角向上移动
□	视觉向左移动
○	视觉向右移动
×	视觉向下移动
↑	蹲下／站立
←	子弹上膛／切换武器的其他功能
→	切换武器
↓	拾获地上的道具和武器／使用援助设施
R	射击
L	切换狙击模式，此模式下光标移动到敌兵身上时会自动锁定
START	游戏暂停进入菜单画面
SELECT	查看地图和任务简介



模式简介

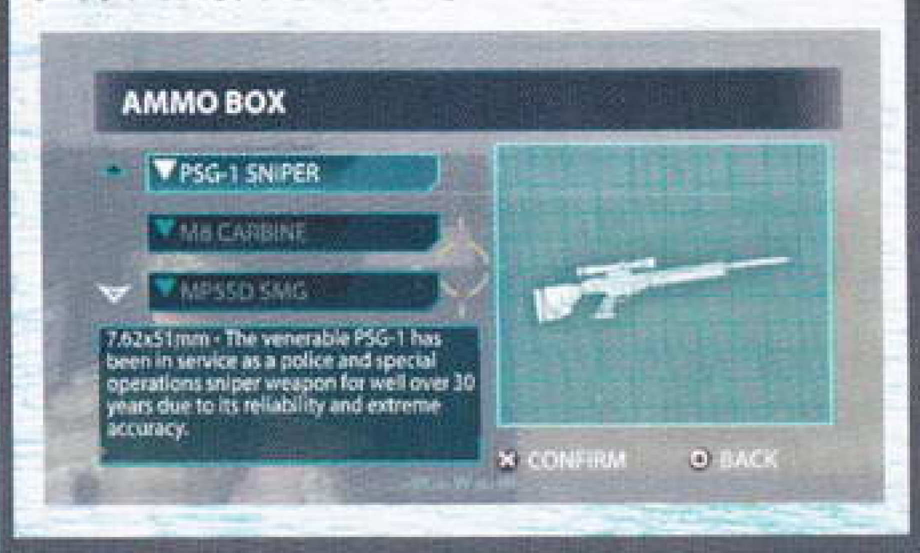
CAMPAIGN	单人剧情模式。本作采用的是关卡制，玩家将逐步完成每一关的任务
CO-OP MULTIPLAYER	联机模式。通过PSP的Wi-Fi功能，与朋友联机共享对战乐趣
SETTINGS	游戏设定。在该选项内可以设定操作方式和游戏难易度等
CREDITS	游戏制作人名单。在该选项内观看游戏幕后制作者的简介



系统介绍

灵活运用各种武器

投入战斗时，幽灵战士配备有主力枪械、辅助型手枪以及手雷若干。在战斗中击毙敌兵后，可以上前捡取他们掉落的武器，但是自己所拥有的主力枪械将会被取消，所以选择一把称手的武器是玩家需要考虑的问题。辅助类的手榴弹也常常可以发挥扭转不利局面的作用，千万不要小看它们的威力。



激烈火爆的遭遇战

在行进途中经常会遭遇敌兵，用枪锁定他们后可以清楚地看到他们的体力和距离，敌兵上方数字代表体力值，下方数字表示敌兵与玩家之间的距离。由于敌兵一般都是几个同时出现，玩家经常要一次性对付数人，所以及时寻找掩体显得尤其重要，躲避在安全而又隐蔽的掩体后进行反击的话可以将自身伤害减到最小。



方便快捷的追踪系统

在战场上，超能战士系统会给幽灵战士详细指引，其中包括指引目的地的黄色箭头，目标方框内的数字代表距离，当走近目标时会自动发生事件。玩家只需按照此箭头的指向前进就能够完成各种任务，再也不会为找不着路而烦恼了，属于十分体贴的设定。



威力强劲的援助设施

在特定关卡可以使用威力强劲的援助攻击。玩家首先要设定好攻击坐标，然后启动援助设施，不一会我方的卫星定位导弹、大炮等大威力武器便会向之前设置的目标实施猛烈攻击，这样可以更安全地消灭敌兵。要注意援助攻击有次数限制，尽量在万不得已的情况下使用。



熟悉操作的训练关



进入New Game后，系统会问你是否进入训练关卡，训练关会详细地指导玩家进行操作。为了以后漫长的战斗征途着想，还是建议各位先去训练一下。训练开始后先沿着黄色箭头迅速移动到指定地点，再原地趴下扫射前方木桶，目标破坏后冲向不远处的弹药补给站（Ammo Box），换上远距离专用的狙击枪。躲在附近沙包堆后面，此时可以隐隐约约看到远处有两名敌兵，将手中的狙击枪调到10倍放大焦距后进行瞄准射击。走到前方的路口时，还要利用手雷炸毁装甲车，要根据距离控制好投掷力度和角度。随后打开地图，根据系统提示在黄色目标点设置卫星定位导弹解决守路的敌兵，接着过去拿起敌兵遗落的火箭发射器，利用它把前方缓缓移动的坦克摧毁。再次在弹药补给站处换上突击步枪，切换武器的高光聚热功能瞄准坦克的弱点位置，摧毁坦克后就能完成整个训练关卡了，反恐战争也将正式揭开序幕。

游戏流程

STAGE 01 Jungle Hills

首先打开地图确认下任务的目的地，路上会有不少敌兵出来阻挠，所以移动时靠近旁边的树林，发现敌兵可以利用树木或者岩石作为掩护，沿路爬到山顶全灭敌兵之后接到新的作战指示。在地图的北面有两处目标，各放置了一台重型机枪，旁边有数名敌兵在驻守着，清理干净后要用手榴弹破坏那把重型机枪，接着可以去地图标识的弹药补给站（蓝色“△”符号）里拿把火箭筒。再次收到命令，摧毁在公路上移动的两辆军用卡车，由于卡车移动速度较快，所以使用火箭筒来解决它们会比较轻松 。最后冲到北边的目的地便可以顺利完成此关了。



STAGE 02 Farming Village

这次任务的目的地在地图北面，走没多远把卡车旁边的敌兵消灭完，到了分岔路时发现左边的通道设置了铁丝网，因此只能选择往北前进，路上会遭遇不少敌兵伏击，只要掩护得当不需太费力气就能解决他们。来到最北的一个小村庄，找到我方受伤的三名士兵，士兵旁边有弹药补给站，记得补充弹药和更换自己喜欢的武器。在刚接到新的作战指示时突然杀出一辆敌方吉普车，敌车一



上来就会疯狂射击，还是依靠火箭筒来解决吧。把那三名受伤的士兵扶起来，然后在坠毁的飞机头处使用援助高射炮，由此便能找出黑匣子。随后敌兵派出了坦克，坦克的杀伤力很高，小心不要被击中了，利用火箭筒可轻易将其炸毁，最后往西面的指定地方脱离。

STAGE 03 Guer.Compound

出来先在前方的弹药补给站里换上突击步枪，这关后面会有用到它的时候。沿着森林小道向目标前进，这里的每一块区域内都有敌兵埋伏，要小心应付，千万不要与敌兵火拼，步步为营方是上上之策，不然受伤的还是自己。一路来到西北面的村庄，村子四周都埋伏了不少敌兵，全部解决后在指定地方按下桌子上的电脑，紧跟着冲到下一个目标，用手榴弹破坏屋子旁的物资，来到最北面沼泽地时，道路上会突然出现两辆移动着的军用卡车，利用突击步枪的榴弹炮一发就能解决一辆，把卡车炸毁后从西面面离开，这关也就完成了。



STAGE 04 Coastal Town

A区域 主角终于来到了繁华的城市，不过这里已经被敌兵占领了。首先在弹药补给站内补充子弹和更换新的突击步枪，在与街道上的敌兵战斗时要注意，由于有些敌兵躲在二楼阳台，命中他们有点难度，所以角色移动时最好走在屋檐底下，这样可免遭高处敌兵的伏击。在南面林道中发现一辆我军的吉普车，接下来的任务便是要保护行驶中

的吉普车。追兵会从四面出现，一定要迅速地把他们解决，让吉普车安全到达目的地。

B区域 敌兵在我军吉普车经过的路线上增派了火箭筒兵，他们的攻击威力无论对主角还是吉普车都能造成秒杀的效果，所以当见到他们身影时要立即将敌兵清除，不可有一丝怠慢！军车走到特定地点时会自动发生爆炸，要注意此时后面会有迅速赶来的火箭筒兵，要尽快解决他。等到另一辆我军吉普车驶进来后，把一名身穿白色衣服的研究人员安全撤出现场，然后剩下的任务就是安全到达南面的指定地点。



C区域 恐怖分子的基地四周埋伏了众多敌兵，而正好附近有不少建筑物可以作为掩体，所以对付敌兵还是挺轻松的。把他们全部清理干净之后目标转移到基地中央的两间仓库，这时有两种方法可以炸掉仓库：一是用突击步枪的高光聚热功能；二是用主角随身携带的C4炸药。

STAGE 05 Mountain Gorge

刚开始我军部队的坦克就被破坏了，敌兵趁机蜂拥而上，优先解决敌兵吉普车，同时还要小心火箭筒兵的偷袭。击毁吉普车后森林里出现了一辆敌兵的坦克，用手中步枪的反坦克炮可轻松将其摧毁。来到东面的道路，把敌兵设置的机枪台破坏掉，接着敌军



的直升机会出现在上空，并向我军后援部队发起攻击，解决它的最好办法是从地上找一把敌兵的火箭筒，将其一发击落。最后走到道路的尽头便能完成此关任务。

STAGE 06 Industrial Complex

A区域 在面前的弹药补给站里换上武器，走到敌军基地门前时发现两名敌兵在巡逻，躲在旁边的山丘上可以轻松解决之。前方路口有辆吉普车在戒备，用手榴弹来伺候它。进入基地会发现四处都是敌兵，幸好地面有不少箱子可以做掩护，在一间大仓库里有三辆装甲车停靠在一起，上前装个C4炸药，可以将三辆车一起破坏掉，之后快速赶到西面的指定地点。



B区域 从旁边围墙的缺口进入基地，走到一座仓库旁发生事件，先用突击步枪的高光聚热瞄准黄色目标点，接着放置C4炸药将整个仓库炸毁，没有C4的话可以去基地西边的弹药补给站里补充一下。从旁边突然冲出一台吉普车，可以使用榴弹炮来解决。最后迅速撤出基地向下一个区域进发。



C区域 这个区域的任务十分简单，首先快速找到停放在基地里的两辆直升机，用手榴弹或者炸药都可以轻松破坏掉，紧接着在基地的深处再次找到三辆装甲车，同样是装个C4炸药，便可以把它们炸个片甲不留，最后跑到指定脱出点即可过关。

STAGE 07 Shipping Docks

A区域 回到熟悉的城市场景，游戏刚开始的任务就是把敌兵全灭，而此关的地图比较广，所以建议多找几遍，要注意有些敌兵躲在二楼的阳台上，集中精力把埋伏起来的敌兵都搜出来吧。清理完敌兵后就会接到新的作战指示，最后到达南边指定的地点就可以过关了。

B区域 这里的任务也是和刚才一样，把基地里的敌兵全部消灭。由于这里的场景单一，找起敌兵来十分容易，注意不要被他们围攻，解决完所有敌兵后撤离。

C区域 这关可以直接前往西北面的脱出地点，不过路上的敌兵可不会轻易放过我们的主角，所以恶战是在所难免的，幸好他们都算比较好对付，不需费太大的力气就能安全到达目的地，继续下一关的任务。

D区域 来到城市的港口，我军的士兵们带头冲在前面，可坚持不了多久就倒下了……在码头中央有辆坦克要尽快炸毁，其发射的炮弹可以秒杀主角，用突击步枪上的反坦克炮找准机会攻击吧。附近敌兵特别多，需要多找掩体进行反击。接着的任务是要把停靠在码头的渡轮炸毁，在渡轮的三处地方使用步枪的高光聚热使渡轮处于高温状态，不出片刻轮船就会爆炸，整个关卡就全部完成了。



STAGE 08 River Bridge

开始就要阻止敌兵的坦克开过大桥，迅速换上火箭筒把它炸毁吧。由于桥面上设置了铁丝网不能通过，所以只好从西边的山间小路前进，山边悬崖同样埋伏了不少敌兵，沿着山路走到指定地方发现一辆破旧的坦克，把它击破后返回到大桥上，在坦克残骸的两头都施放高光聚热，大桥也随着坦克爆炸的巨大威力倒塌了。



STAGE 09 Jungle Ruins

在箱子里补充弹药，沿着小路向地图显示的目标点进发，途中的敌兵要迅速解决，遇到敌兵装甲车要毫不吝啬地使用榴弹炮，这样可以节省不少时间和弹药。当到达第二个目的地时，有两辆军用卡车和两辆吉普车停在房屋旁边，不要放过它们。在东面的遗址目标处发现装着干扰器的白色箱子，此时要用C4炸药毁掉它，炸掉后超能战士系统恢复正常，视野终于变清晰了。接着原路返回到西面区域，摧毁指定目标后任务完成。



STAGE 10 Rural Hacienda

沿路经过的几个小村庄都有不少敌兵隐藏在里面，要注意别被包围了，途中有些敌兵伪装成熊猫出现，样子十分滑稽。长途跋涉来到东南面的目标处会触发事件，一名我军的士兵被恐怖分子枪杀了，在指定的屋子



旁有大量敌兵涌出来，清理完敌兵后在院子里等待对话结束。接着遇到的两辆吉普车和坦克可以分别用榴弹炮和按坦克炮来轻松搞定，由于面对的都是大威力武器，所以要抓紧时间解决它们，最后从旁边的小路脱离。

STAGE 11 Jungle Road

一出来就看到有辆卡车在逃窜，快速补充完子弹后立即抄小路上前去截击。击毁卡车后按指示到达中央的山顶处，敌兵的坦克再次出现，但现在还没有能力破坏它。从另一头走到小路上，把正在移动的吉普车和军用卡车炸毁后发生事件。然后从小路迅速跑到南面的道路上把黑色轿车破坏掉，接着返回之前的山顶上，把那辆坦克解决掉，最后沿着小路往南面撤离。



STAGE 12 Bunker Area

A区域 比较简单的一个关卡，路上有大量的我军部队待命，先独自一人闯进敌军基地内，把敌兵一一击后从南边脱出，途中会遇到坦克和追兵的阻挠，建议先去补给站箱子处取得的火箭筒，用火箭筒能轻易秒杀敌兵的军事设施。把敌军所有有生力量清理完之后就能安全撤离这里。

B区域 从基地周围进入到内部，按照指示来到干扰塔前，用火箭筒来毁掉它。恢复视野后再去把放置在基地深处的两个机枪台破坏掉，推荐使用榴弹炮。沿着指示到西北面的小路就可以顺利到达下一个区域。

C区域 非常简单的任务，冲进基地里将停置在广场上的两辆坦克引爆，接着就可以到指定地点脱离了，脱离时可以无视路上的敌兵。

D区域 该关敌兵众多，几乎是倾巢而出了，而你要做的就是利用掩体来逐个击破。记得要四周查看下有没有埋伏，有些敌兵会躲在高处偷袭你。最后来到恐怖分子的司令部，利用武器的高光聚热功能把建筑物炸毁后便能乘上直升机离开这里了。







秘技

PSP 古墓丽影 周年纪念版

美版 游戏原名 Tomb Raider：Anniversary



◆100%达成游戏

想要达到100%完成度的关键，就必须收集齐游戏关卡中的所有手工艺品（Artifacts）和神圣古器（Relics）。当达成100%的完成度后就能开启所有隐藏要素。

◆劳拉庄园中的音乐旋律

成功完成劳拉庄园的任务便能开启庄园的音乐旋律。

◆不使用急救包完成任务

在游戏中如果劳拉的生命值很低而你又不想使用急救包的话，可以在到达记录点（Checkpoint）后退出游戏再进入游戏，此时就能让生命值加满。当然，这个方法确实太麻烦了，所以还有一个更极端的办法，那就是到达记录点（Checkpoint）后立刻自杀，比如从很高的地方跳下来摔死或是潜入水中淹死，这样劳拉就会以生命值全满的状态从记录点重新开始游戏。

◆黄金劳拉

这里说的黄金劳拉不是隐藏服装，而是让劳拉变身为真正的黄金劳拉。方法是在第7关弥达斯宫殿中，让劳拉站到弥达斯的断手上，这时便会出现劳拉变身成黄金的片段。该秘技纯熟恶搞，感兴趣的玩家可以尝试下。

◆对付野兽的技巧

虽然游戏难度不高，但在对付野兽时也需要运用一些技巧，比如在面对黑熊或野狼时，只需站在高出地面的平台上便能无伤轻松搞定它们，这也算是系列历来就有的战斗技巧了。而在埃及遭遇木乃伊时，由于有些木乃伊有一定的涉猎范围，当它出了那个范围就不会追着你打，而你却可以用枪来攻击它，所以利用这个原理，可以做到无伤干掉它们。

PSP 吃豆人世界3

美版 游戏原名 Pac-Man World 3

◆开启所有关卡

在游戏主菜单下按顺序输入←、→、←、→、○、↑即可开启所有关卡选项。

NDS

动物园大亨DS

美版 游戏原名 Zoo Tycoon DS

◆实用秘技

在游戏主菜单下，按顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、↑、↑、↓、↓、←、→、←、→即可开启所有隐藏要素，这些隐藏要素包括有所有动物、植物、建筑以及其他角色。密码输入正确的话就能听到大象的叫声。

◆隐藏要素密码

改变顾客的名字能获得不同的特殊效果。

内容	方法
开启所有动物	把顾客名字改为"Andrew Binder"
开启所有动物笼子	把顾客名字改为"John Wheeler"或"Adam Levesque"
开启所有动物玩具	把顾客名字改为"Lou Catanzaro"
开启所有植物	把顾客名字改为"Charlie Peterson"
完成所有特定情节	把顾客名字改为"Akiyama"
动物园获得捐款	把顾客名字改为"Bill Gates"
动物繁殖力加快	把顾客名字改为"Dr Dolittle"
开启濒临绝种的动物	把顾客名字改为"Steve Serafino"
开启蓝色衬衫	把顾客名字改为"Mr.Blue"
开启褐色衬衫	把顾客名字改为"Mr.Brown"
开启橘色衬衫	把顾客名字改为"Mr.Orange"
开启粉红色衬衫	把顾客名字改为"Mr.Pink"
开启白色衬衫	把顾客名字改为"Mr.White"
开启黄色衬衫	把顾客名字改为"Mr.Blonde"

金手指

本栏目中为大家提供PSP的金手指修改方法。Devhook的最新修改插件——SCM，版本为1.0a，安装完成之后只需要进入游戏后按热键呼出修改菜单，选择"Cheat Code"，按Start键输入新地址组，起名后将SCM码按下表填写，并选中锁定即可（在一个地址组中可以输入多个SCM码）。然后按三角键即可保存。

PSP

危机之源 最终幻想VII

日版 游戏原名 クライシス コア －ファイナルファンタジー－VII

◆游戏编号：ULJM-05275

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
LI	0023EB7F	自动	直写	0x00000063	人物力量值99
	0023EE45	自动	直写	0x00000063	
TI	0023EB80	自动	直写	0x00000063	人物体力值99
	0023EE46	自动	直写	0x00000063	
MO	0023EB81	自动	直写	0x00000063	人物魔力值99
	0023EE47	自动	直写	0x00000063	
MO	0023EB82	自动	直写	0x00000063	人物精神值99
	0023EE48	自动	直写	0x00000063	
MO	0023EB83	自动	直写	0x00000063	人物运气值99
	0023EE49	自动	直写	0x00000063	
Lv	0023EB7E	自动	直写	0x00000063	人物等级99
Gong	0023EEEC	自动	直写	0x0000000F	攻击力界限突破
WuDi	0023EE86	自动	直写	0x000000FF	无敌

狩猎季节 第2话

呼..好象已经摆脱它了!

是吗?

真是险啊..












嘎嘎
抱蛋鸡？


那只轰龙看起来已经受过伤了，两颗爆弹G的话应该能够杀死它了……


我们还有能引爆的道具吗？
这有颗石子！


可是队长，没有落穴和闪光很难在发怒的轰龙身边埋设爆弹啊！
不用担心这个…


魂
由我来负责吸引这畜生到爆弹的埋设点去！！


这大叔太强大了！
真是跟对了老大啊！
队长好勇敢啊！


嘘！！它来了！！

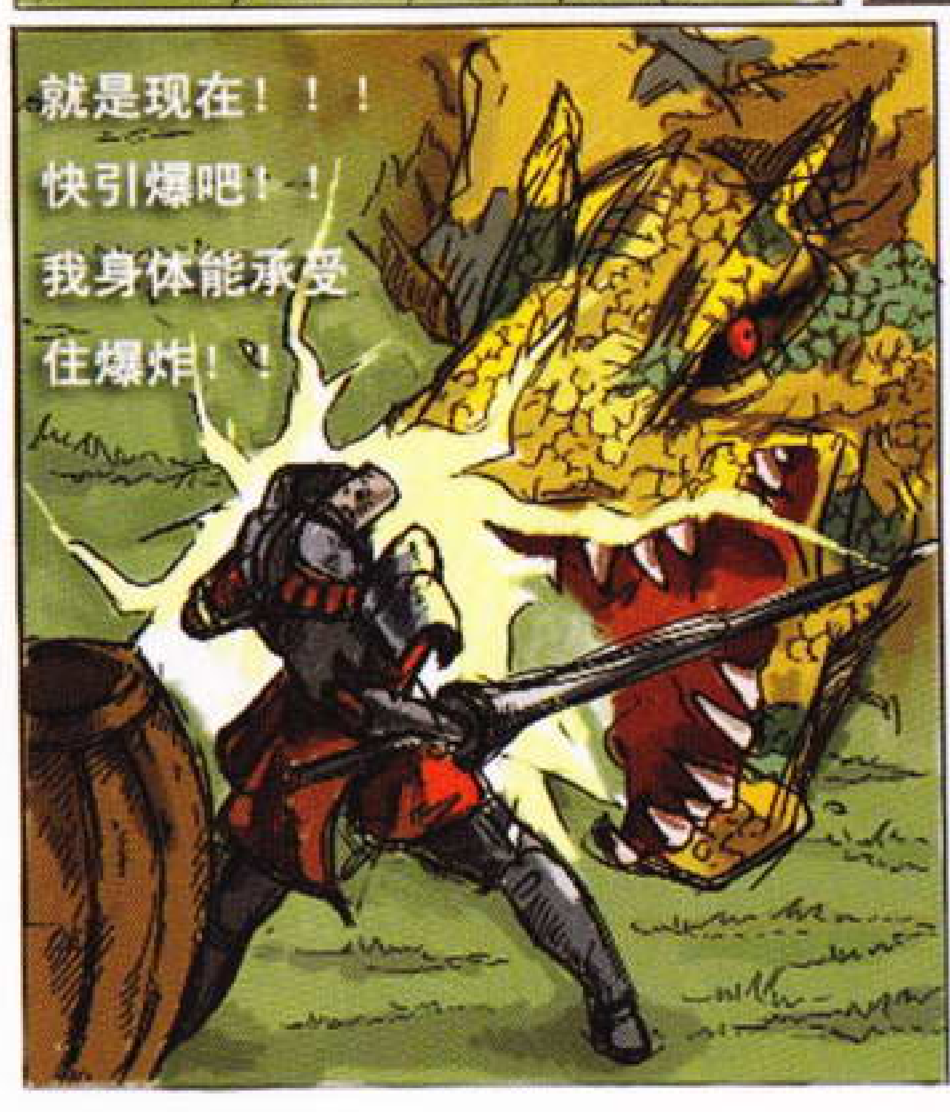



我上了！
注意引爆！
是！
老大！！


吼！！！


来吧！！你这
怪物！！

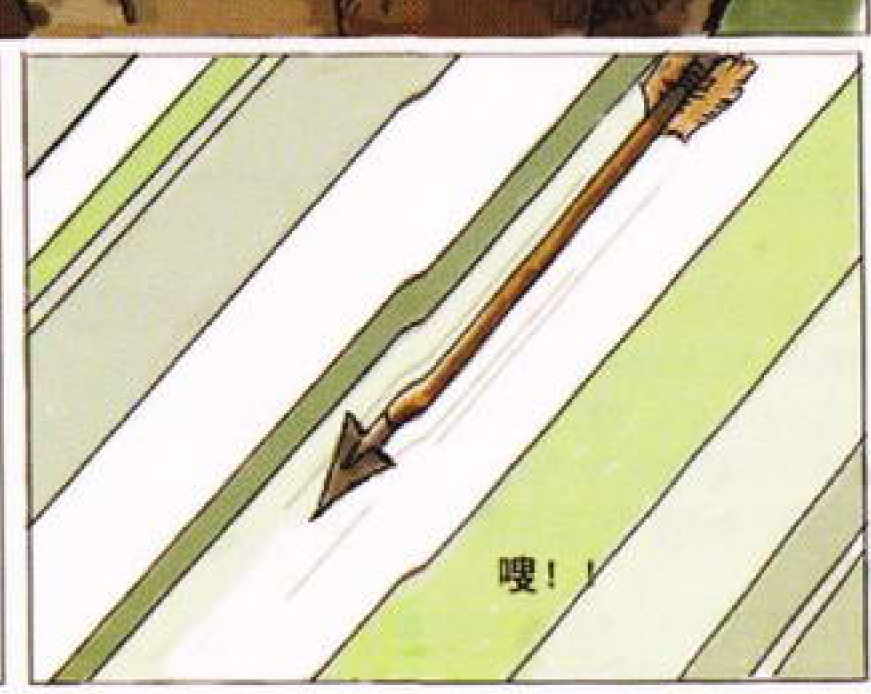



就是现在！！！
快引爆吧！！
我身体能承受
住爆炸！！


啊！沸腾吧！
我热血的青春！！















作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

9月下旬两台掌机上都没有什么太重头的作品，但是有几款制作水准不错的游戏还是非常值得大家一玩的。来自D3的新感觉游戏《益智之谜 战神的挑战》将RPG要素和PUZ要素相结合，在欧美获得了不错的评价，还没有接触过的玩家可以用9月27日发售的日版来体验一下。《英雄传说 空之轨迹SC》的PSP版前作大受好评，本次更是采用了双UMD的大容量，在游戏内容上将与PC版同样充实，想要欣赏优秀剧情和动人音乐的RPG玩家不容错过。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年9月20日			
元素怪兽 五柱神之谜 エレメンタルモンスター 五柱神の谜	Hudson	TAB	4800日元
拯救德尔托拉 七颗宝石 デルトラクエスト 7つの宝石	NBGI	A·RPG	4800日元
2007年9月27日			
随时随地 大仁田厚的政治问答DS いつでもどこでも 大仁田厚の政治クイズDS	Mile Stone	ETC	3800日元
吃英语的不可思议生物 马什 英语を食べる不思议な生き物 Marsh	Dimple	SLG	4800日元
英检DS 旺文社英检书シリーズ准据 英检DS	Rocket Company	ETC	2800日元
修身养性的成人涂鸦本DS2 こころを休める大人の涂り绘DS 2	Ertain	ETC	3800日元
汉检DS2+常用汉字辞典 财团法人 日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字辞典	Rocket Company	ETC	3800日元
地域少女 朱蔓 地域少女 朱蔓	Compile Heart	AVG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.23 益智之谜 战神的挑战 SIMPLE DSシリーズ Vol.23 THE パズルクエスト アガリアの骑士	D3 Publisher	PUZ	2800日元
宠物蛋的小店 感谢诸位 たまごっちのプチプチおみせっち みなサンきゅ～!	NBGI	SLG	4800日元
魔法交换日记 ともだち作ろう! 魔法のこうかん日记	Ertain	ETC	3800日元
调酒师DS バーテンダーDS	EA	ETC	2800日元
绘图猜谜DS ピクトイメージDS	SEGA	PUZ	3800日元
KERORO军曹 找碴大作战 みつけて! ケロロ军曹 まちがいさがし大作战であります!	NBGI	PUZ	4800日元
2007年10月1日			
塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	AVG	29.99美元
2007年10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨 Spider-Man: Friend or Foe	Activision	ACT	19.99美元
2007年10月4日			
ASH 远古封印之炎 ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-	Nintendo	S·RPG	5800日元
你的私人课程 DS瑜伽 あなただけのプライベートレッスン DSではじめる ティップネスのヨガ	Square Enix	ETC	2800日元

地球漫步法 台湾 地球の歩き方 台湾	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 纽约 地球の歩き方 ニューヨーク	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 夏威夷 地球の歩き方 ハワイ	Square Enix	ETC	2800日元
2007年10月11日			
成人DS推理 伊津美事件档案 大人のDSミステリー いづみ事件ファイル	Interchannel	AVG	4800日元
食彩浪漫家常菜 著名料理人的独创菜谱 食彩浪漫 家庭でできる！ 著名人・有名料理人のオリジナルレシピ	MMV	ETC	3800日元
松田忠德温泉教授监修 全国温泉手账 松田忠德温泉教授监修 全国どこでも温泉手账	MMV	ETC	3800日元
DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都・热海・绝海孤岛 杀意的陷阱 DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都・热海・绝海の孤岛 杀意のワナ	Tecmo	AVG	3800日元
南梦宫博物馆DS ナムコミュージアムDS	NBGI	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2007年9月20日			
R-TYPE战略版 R-TYPE タクティクス	Irem	SLG	4800日元
潜龙谍影 掌上行动 加强版 メタルギア ソリッド PORTABLE OPS+	Konami	ACT	2400日元
火爆狂飚 统治者 バーンアウト ドミネーター	EA Games	RAC	4800日元
2007年9月27日			
湾岸午夜俱乐部 携带版 湾岸ミッドナイト ポータブル	Genki	RAC	4800日元
杏仁怪盗 携带版 怪盗アプリコット ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
英雄传说 空之轨迹SC 英雄传说 空の轨迹SC	Falcom	RPG	5800日元
SIMPLE 2500系列 Vol.11 益智之谜 战神的挑战 SIMPLE 2500シリーズ ポータブル！！ Vol.11 THE パズルクエスト アガリアの骑士	D3 Publisher	PUZ	2500日元
2007年10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨 Spider-Man: Friend or Foe	Activision	ACT	19.99美元
NBA Live 08 NBA Live 08	EA Sports	SPG	39.99美元
2007年10月4日			
高达 战争编年史 ガンダムバトルクロニクル	NBGI	ACT	4800日元
大众高尔夫球场Vol.3 みんなのゴルフ场Vol.3	SCEJ	SPG	5980日元
2007年10月9日			
世嘉拉力 进化 Sega Rally Revo	SEGA	RAC	39.99美元
最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	Square Enix	S・RPG	39.99美元
星球大战前线 变节者中队 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Lucas Arts	ACT	39.99美元
2007年10月16日			
模拟乐园 惊奇世界 Thrillville: Off the Rails	LucasArts	SLG	39.99美元
2007年10月18日			
约束之地 利维艾拉 特别版 Riviera 约束の地リヴィエラ SPECIAL EDITION	NBGI	RPG	2800日元





精彩内容导视

Vol.72

本辑看点

新版 PSP 拆机解剖影像 ——解析 PSP-2000 轻薄秘密

相信不少玩家都想一睹新版PSP的内部结构吧！究竟新版PSP做出了哪些改良，才使它"减肥"得如此成功？小编米格这次就来为大家献上新版PSP全面解剖影像，一步步教你如何掀起新版PSP的外壳，感兴趣的话就一起来动手做吧！



米格的软硬教室



游戏展望台



收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了 LEVEL-5 新公布的新感足球RPG力作《雷电十一人》预告视频以及即将发售的《拯救德尔拖拉 七颗宝石》最终预告影像！

新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《海贼王 灵魂档位》、《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》、《百战天虫 开战时刻2》等5款作品，以最速的影像报道带您去感受新作的魅力！





火热试玩区

这个月，让所有PSP玩家最期待、最感动的游戏是什么？没错就是《危机之源 最终幻想VII》，让我们一起在完整收录的华丽片头CG中来感受这款大作的魅力吧！此外，还为您收录了《召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣》以及《死人头 弗瑞德》的火热试玩影像。





THE KING OF POCKETGAMES
TGS 2007
特别报道
专业报道团队亲赴东京
直击东京游戏展2007
新作攻略特快 一网打尽
潜龙谍影 掌上行动 加强版
机密武装 蔓延
R-Type战略版
拯救德尔托拉 七颗宝石
研究中心
危机之源 最终幻想VII
口袋妖怪不可思议的迷宫
时之探险队·暗之探险队
后续深入研究敬请期待
掌机王SP
73辑
10月上旬
全国上市
幸运大抽奖 惊喜送不断
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、掌机周边……
最新
改良版PSP
SUPER CARD
海量奖品等你来拿！
只要购买《掌机王SP》
就有机会中奖！

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



游戏城寨

LV35



本期特别企划将由亲历者带领您回忆每年世界各地的重头游戏展会，再次回顾那些难忘的场面和异国风情；Web Show专题：简简单单的游戏——Web Game介绍；城寨小百科：光环，最后一战；私房话：这个夏天你做了什么？城寨茶馆：游戏内置广告；推荐动画：10月新番大推荐；漫画赏析：猫眼中的人生百态——酷猫小黑的生活日记；专栏：玛娜、修罗魂、雪猹、栾东等。

9月24日 全国上市

变形金刚漫画版

Vol.7



第7辑将收录两部作品，来自DW漫画公司的“内战系列”第三卷（完结）以及IDW漫画公司2006年力作“默示录”。新旧两代变形金刚漫画创作者激情碰撞，在数百万年波澜壮阔的塞伯坦内战的大背景下，讲述两段鲜为人知的精彩故事。塞联阵狂飙完全本土化译制，160页全彩中文漫画合订本，另有变形金刚音乐集CD，变形金刚爱好者的超值之选。

9月24日 全国上市

游小说

第7辑



五大官方小说震撼出击——《质量效应 启示》，BioWare倾力打造的太空史诗；《寂静岭2》，恐怖游戏的艺术最高峰；《战国BASARA2 酷炫与帮派》，帮派火拼的最高境界；《最终幻想XII官方外传》，隐藏在宏大历史中的小小诗篇；《宿命传说 苍黑的思念》，经典作品继续连载。而除了大受好评的《奥丁领域》外，本次还将为您献上《心跳回忆 启程之诗》的精彩剧情小说。

9月26日 全国上市

模魂志

第13期

伴随着《新世纪福音战士 新剧场版:序》的高温人气，本辑特别企划为您带来剧情透解以及日本各厂家的最新周边模型的全面介绍；《高达00》新品不断，机械点评为您评测最新的三款FG模型；FIGURE麻辣烫春色满园，充电娘布拉格为您注满元气；HOBBY街的武装神姬带您重新认识女性玩偶。本辑VCD将为大家展示最近火热的SD《三国传》中的司马懿改造范例，并全天候地展示本辑中的多款模型。

9月22日 全国上市



游戏光环DVD

第28辑

《最终幻想》20周年官方纪念影像带你回顾最伟大的RPG系列的发展历程！劲作特搜队收录多款期待大作最新影像！《职业进化足球2008》、《寂静岭5》、《忍龙2》游戏影像初公开！PS3 9月期待大作《天剑》动画版前传《剑之传奇》为你讲述《天剑》故事的起源！热血最强NGC《生化危机》重制版小刀无伤通关影像！

已上市 各地报刊亭销售中



最动漫

第六期

4小时DVD+精美赠品+动听CD集

本期标准版DVD收录《BLEACH》最新剧场版+独家幕后花絮+OST彩蛋，《寒蝉鸣泣之时》特典OVA《猫杀篇》，2007年萌战MAD动画，人气王大赛总决赛和春夏档动画大盘点等精彩内容。豪华版加送1张音乐精选集，包含著名同人乐队SOUND HORIZON的最新史诗乐章《圣战中的伊比利亚》等众多动听音乐，还附赠萌气十足的《幸运星》CD包。本期抽奖礼物则来自WF大会的限定品，华丽又罕见的御姐在等待你哦。

已上市 各地报刊亭销售中



《最终幻想VII》十周年纪念巨作

2007年度PSP最受关注作品

240页精装特辑＋《最终幻想VII 危机之源》全CG典藏DVD

最终幻想VII 危机之源 攻略全书



一、人物介绍篇
二、系统解析篇
三、剧情流程篇
四、地图敌人篇
五、任务研究篇
六、数据合成篇
七、剧本小说篇



《最终幻想VII》十周年纪念巨作
2007年度PSP最受关注作品
FINAL FANTASY VII
《FF7CC》
最速攻略本
火热登场 七大篇章全面解析游戏

《FF7CC》最速攻略本

火热登场 七大篇章全面解析游戏

PSP 游戏典藏专辑 VOL.5

全新改版

PSP玩家的专门志
内容最精彩的 PSP流行月刊
3 DVD-ROM
全新光盘界面，新的压缩方式
软件、游戏、影视、音乐……
提供所有PSP最新资源



惊喜价 19.8元

已全国上市

本辑采用双封面 全新形象《PSP・e族》

专题e评
杏花墙外别样红 戏说游戏中的移情别恋
MM・e族
封面女封面女生私房话：街舞MM与游戏GG的故事

ISBN 7-88527-128-2

